
死と罠の街ランサペール
ゴブリンスレイヤー
GOBLIN SLAYER!
He does not let anyone roll the dice.
TRPGリプレイ
川人忠明と
グループSNE
原作 蝸牛くも
監修 安田 均
イラスト
カバー 神奈月昇
挿絵 電気プラン
GA文庫


ゴブリンスレイヤー
GOBLIN SLAYER!
He does not let anyone roll the dice.
TRPG リプレイ
死と罠の街ランサペール


レガート
エルフ
森人の軽薄楽士
レンジャー　シャーマン
野伏２／精霊使い２
キュウ
リザードマン
蜥蜴人の老師
モンク　スカウト　ドラゴンプリースト
武道家２／斥候１／竜司祭１


ランサペールの街の冒険者ギルドにて
ベルヴェデール
交易神の女神官
モンク　プリースト
武道家２／神官（交易神）２
長春花
レーア
圃人の少女剣士
ファイター　ソーサラー
戦士２／魔術師１

ゴブリンスレイヤー TRPG リプレイ

死と罠の街ランサペール

川人忠明とグループSNE

（原作：蝸牛くも）

GA文庫

カバー・本文イラスト
神奈月昇
本文イラスト
電氣ブラン

Contents

はじめに

『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧリプレイ』は、小鬼殺し（ゴブリンスレイヤー）や妖精弓手（エルフ）、女神官たちが活躍する四方（しほう）世界を舞台とした冒険物語です。

リプレイは、テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム（ＴＲＰＧ）を遊んでいる様子を、ルールや世界観の紹介をまじえつつ、映画や演劇の脚本のような形式で描いたものです。

そのため、このリプレイを読めば、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』の世界が大きく広がり、かつ、どんなふうにすればＴＲＰＧを楽しめるかを、小説を読んでいるみたいな感覚で理解することができます。キャラクターのセリフが普通の小説よりも多いのは、ＴＲＰＧが卓上（テーブルトーク）での会話で進行するコミュニケーションゲームだからです。

なので、もしあなたが『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』を持っていなかったとしても、ひとまず気軽に読めるファンタジー小説として本書を楽しむことができます。そして、ＴＲＰＧに興味がわいたら、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』を手にしてみてください。そのあとは、友達と一緒に、ぜひこの世にも希有（けう）なる面白（おもしろ）さを持ったＴＲＰＧというゲームを遊んでみましょう。とても楽しい体験ができること、うけあいです。

ＴＲＰＧは、ゲーム機やスマートフォンを使わずに、筆記用具やいくつかのサイコロを使って遊ぶロールプレイング・ゲーム（ＲＰＧ）で、参加者のひとりがゲームマスター（ＧＭ）と呼ばれる進行役となります。そして、ほかの参加者はプレイヤーとして、それぞれ自分の分身となるプレイヤーキャラクター（ＰＣ）を１人ずつ持って、物語の世界を冒険します。

このゲームでは、ＧＭがプログラムの代わりにＰＣたちの行動がどんな意味を持つのかを判断するため、その選択肢はプレイヤーやＧＭの想像力が許す限り、無限に存在し、時にだれも予想しなかったようなどんでん返しによって、多彩で、スリリングな物語が紡（つむ）ぎ出されるのです。このため、ＴＲＰＧは、プレイヤーとＧＭの区別なく、すべての参加者が協力して、唯一無二の物語を築き上げていくゲームであると言えるでしょう。

さて。それでは、そろそろ物語を始めましょう。

プレイヤーたちが、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』を遊ぶために待っています。

なお、本書のプレイヤーの中には『ゴブリンスレイヤー』の原作者である蝸牛（かぎゅう）くも先生も参加しています。本編中には、どのプレイヤーが蝸牛くも先生かは明記されていませんが、物語を読み進めながら推理してみるのも楽しいかもしれませんよ？

さあ、物語への頁（ページ）をめくってください。

深い森です。

山間の斜面にひしめく木々が争うように枝葉を伸ばしているせいで、昼間だというのに森の中はとても暗く、風もほとんどありません。濃い緑と腐った土の匂いが充満し、息苦しいくらいです。

そんな森の中にある細い道を、一台の馬車はゆっくりと進んでいきます。

馬車の御者台には、ヨレヨレの外套を纏った中年の男がいて、悪路を黙々と歩んでいく馬の手綱を握っています。屋根付きの客車には、大きな背負い箱を傍らに置いた男がパイプを燻らせ、片隅では旅姿の母子連れが身を寄せ合っています。

そして、冒険者風の出で立ちをした男女が4人。

ゲームマスター（以下、GM）　えーと……みなさん、いますか？

今回は、オンライン・セッションです。

インターネットで通話やメッセージのやり取りができる通信アプリを使って、プレイヤーは自宅にいながら、セッションに参加できます。

手軽に遊べて、とっても便利です。

プレイヤーA　はいはい。いますよー。

プレイヤーC　おります。

GM　春花さんは？

プレイヤーB　…………あ、はい。キャラ名なのかプレイヤー名なのか一瞬わからなかったので。ごめんなさい。

GM　いえいえ。このキャラクターの名前の読み方、「しゅんか」でいいですよね？

プレイヤーB　そうですそうです。「長春花」です。「赤い薔薇」という意味があります。

プレイヤーC　うんうん。きっと綺麗なお嬢さんだな。お近づきになりたい。

プレイヤーB　あはは。そういうキャラなんですね。

GM　プレイヤーDさんも、いますか？

プレイヤーD　…………。

GM　プレイヤーDさーん。

プレイヤーD　（ぼそぼそぼそ）

プレイヤーA　声が小さいので、もう少しマイクを近づけてみては？

プレイヤーD　（ガサガサガサ）……聞こえますか？

GM　はいはい。聞こえました。みなさん、揃ってますね。

こんなふうに、オンライン・セッションでは通信環境や機器の関係で、音声が聞き取りづらかったり途切れたりすることもあります。

それでも、遠く離れた場所に住んでいる原作者の蝸牛くもさんとセッションができるわけだから、このくらいはなんてことはありません。

遊びたいが優先です。

GM　それでは、『ゴブリンスレイヤーTRPG』のリプレイをはじめます。よろしくお願いします！

プレイヤー一同　よろしくお願いしまーす！

というわけで、冒頭のシーンに戻ります。
馬車が、森の中をガタガタと進んでいます。

GM　みなさんは乗合馬車(のりあい)に乗っています。

プレイヤーB　いきなりですねっ！

プレイヤーA　ふむふむ。偶然、同じ馬車に乗り合わせたメンバーが、これから一党(パーティ)を組むハメになるという流れかな？

GM　そうですね。そういう流れで行けたらなあ、と思っています。

プレイヤー一同　はーい。

GM　で、偶然、乗り合わせたみなさんの他(ほか)には、御者は当然いるとして、母子連れと、行商風の男の人がいてパイプを燻らせています。

プレイヤーB　どんな人です？　種族とか。

GM　男の人は、薬売り風ですね。時代劇とかで出てくる四角い箱を背負って薬を売り歩いたり、置き薬を交換してくれたりするおじさんです。種族は只人(ヒューム)で、30代半ばくらいに見えます。

プレイヤーB　見た目、まっとうですか？

なぜか、いきなり疑われてるんですけど……。

GM　えっ？　まっとうですよ。なんで？

プレイヤーA　薬売りといえば、だいたい公儀隠密(おんみつ)とかだからなあ。箱の底に、秘密道具とか入ってたり。

GM　まあ、公儀隠密というか、王様直属の密偵はいそうですけど……そんなふうに、薬売りさんを疑いの目で見ていたら話しかけてきますよ。「もしや冒険者の方々ですか？　私は薬を商(あきな)っているブルロと申します。短い間かもしれませんが、旅は道連れと言いますし、よろしくお願いします」と言って、プレイヤーAさんに握手を求めてきます。という流れで、自己紹介をお願いしますね。

プレイヤーA　儂(わし)からかいな。まあ、年寄りじゃしな。口切り役を引き受けよう。儂の名前は、キュウじゃ。年は結構いっていて48歳。職業は、武道家(モンク)が2レベル、斥候(スカウト)と竜司祭(ドラゴンプリースト)が1レベルずつ。見た目、まん丸い感じの蜥蜴人(リザードマン)。

プレイヤーB　名前の感じから、鉱人(ドワーフ)か、圃人(レーア)だと思ってたんですけど、蜥蜴人(リザードマン)なんですねぇ。

プレイヤーA→キュウ　うむ。あまり蜥蜴人(リザードマン)らしくないからの。亀か蛙(かえる)じゃないのと言われがちなんじゃ。蜥蜴人(リザードマン)としては小柄なほうで。キャライメージとしては、だいたい蘇化子(そかし)か、サモ・ハン・キンポーだと思っていただければ。

蘇化子は、映画『ドランクモンキー　酔拳』（１９７８）で、ジャッキー・チェン演じる主人公の黄飛鴻(こうひこう)の師匠となる老師。サモ・ハン・キンポーは『燃えよデブゴン』（１９７８）などで有名な香港出身のアクション俳優、映画監督のことです。

Goblin Slayer! TRPG Replay
character sheet

キュウ



冒険者レベル

1 レベル

職業

武道家	2 レベル
斥候	1 レベル
竜司祭	1 レベル

等級　白磁

状態

生命力	17／34（生命力×2）	呪文抵抗基準値	6
移動力	12	呪文使用回数	1

能力値

第一能力値	第二能力値 集中度 3	持久度 2	反射度 2
体力点 4	体力集中 7	体力持久 6	体力反射 6
魂魄点 3	魂魄集中 6	魂魄持久 5	魂魄反射 5
技量点 3	技量集中 6	技量持久 5	技量反射 5
知力点 2	知力集中 5	知力持久 4	知力反射 4

冒険者技能

	習得段階
【免疫強化】	/初歩
【機先】	/初歩
【受け流し】	/初歩
【挑発】	/初歩

一般技能

	習得段階
【暗視】	/初歩
【竜の末裔】	/初歩
【沈着冷静】	/初歩

種族	蜥蜴人
年齢	48
性別	男
経歴	出自：軍師 来歴：戦場 邂逅：取引相手
髪／瞳	茶（鱗の色）／黒
武器	長傘（アンブレラ）　投石紐（スリング）
防具	綿鎧（パデッドアーマー）
呪文	《小癒（ヒール）》

プレイヤーB　あはははっ。それ、絶対強いじゃないですか。

キュウ　残念ながら、データ的にはそんなに強くないんじゃよ。いや、実は武器に長傘があったんで、これを使ってみたくなり、かっこいいジェット・リー（『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイナ』（1991）などで有名なアクション俳優）のほうでいこうかなっと思ったけど、周りを見てまとめ役のジジイでいくことにしたんじゃ。

プレイヤーC　うんうん。カンフー映画に絶対いるな、そういうキャラ。

キュウ　引退して物見遊山の旅の途中じゃが、むかし取った杵柄でそれなりに戦えるぞい。戦闘では、敵を【挑発】で引きつけ、長傘で攻撃を【受け流し】つつ、隙ができたところをみなさんに叩いてもらう予定じゃ。あと、《小癒》を習得しておる。回復役のお仕事も任せておけ。

プレイヤーC　年長者で、武術ができて、回復もしてくれるなんて、老師っぽい！

キュウ　老師とか呼ばれるのは面はゆいのう。まあ、儂ばかりしゃべっておっても仕方ない。ここらへんで、次の人に頼もうかの。

GM　では、さっきチラッと名前が出たプレイヤーBさん、お願いします。

プレイヤーB　はい。長春花です。圃人の女剣士です。職業は、戦士2レベル、魔術師1レベルで、「侍」ということにしています。『ウィザードリィ』的に。

『ウィザードリィ』は1981年に発売された名作RPG。日本ではグループSNEなどによってTRPG化もされている人気作です。そして、このゲームに出てくる「侍」は、魔法使いの呪文を使える戦士という感じの上級職なのです。

プレイヤーBは、なかなかのマニアですね。

プレイヤーB→長春花　呪文は《円盾》を習得しています。コインを左手の甲に貼り付けて使います。

プレイヤーD　……侍？　東の国から？

長春花　はい。お父さんを殺した仇を追って東の国からお兄さんと2人でやってきました。でも、お兄さんがあっさり病気で死んでしまったんで、以降、1人で旅を続けています。年齢は32歳なんですけど、圃人なので半分にして、只人の感覚では16歳くらいだと思ってください。

四方世界では、只人が現実世界での人間と同じように成長していきます。でも、只人以外にも鉱人や森人、圃人などのさまざまな種族がいて、それぞれに成長の仕方や寿命が違います。年齢だけならかなり年上だったとしても、只人の感覚で考え直すと、むしろ年下だったりすることもあるのです。原作に登場する妖精弓手も二〇〇〇歳だそうですが、そんなふうには見えないですよね。

こんなところも、さまざまな異種族が暮らす異世界を舞台にした物語の面白いところです。

それは、さておき。

長春花　一応、遺言で、武家として戦う時に失礼じゃないようにと言われていたので、化粧道具を持ち歩いています。おかげで路銀がないです。残り銀貨5枚で食い詰めているので、馬車の隅っこで刀を抱えてちんまり座ってます。

キュウ　残り銀貨は、儂も9枚じゃよ。

作成直後のキャラクターは、装備品を揃えるのにお金を使っているので、だいたい金欠です。他の

みんなも似たり寄ったりです。

ほとんど無一文（むいちもん）からスタートして、冒険を積み重ね、お金を稼いで、こだわりの武器や防具を揃えていくのもＲＰＧの楽しみのひとつです。

Goblin Slayer! TRPG Replay
character sheet

長春花



冒険者レベル

1 レベル

職業

戦士	2 レベル
魔術師	1 レベル
等級	白磁

状態

生命力	12／24（生命力×2）	呪文抵抗基準値	9
移動力	12	呪文使用回数	2

能力値

第一能力値	第二能力値 集中度 1	持久度 2	反射度 4
体力点 1	体力集中 2	体力持久 3	体力反射 5
魂魄点 4	魂魄集中 5	魂魄持久 6	魂魄反射 8
技量点 3	技量集中 4	技量持久 5	技量反射 7
知力点 3	知力集中 4	知力持久 5	知力反射 7

冒険者技能

	習得段階
【隠密】	/初歩
【機先】	/初歩
【武器：両手剣】	/初歩
【受け流し】	/初歩

一般技能

	習得段階
【調理】	/初歩
【騎乗】	/初歩
【生存術】	/初歩

種族	圃人
年齢	32
性別	女
経歴	出自：騎士 来歴：貧困 邂逅：宿敵
髪	黒
瞳	金
武器	湾刀（イースタンサーベル）
防具	旅人の外套（シャープ）
呪文	《円盾（メイジシールド）》

長春花　そんな感じなので、小さな声で「長春花です。東の国から旅してきました。人を捜しています」と言います。というところで、GM。

GM　はいはい。

長春花　実は、仇がどんな人だったのかを決め忘れていたので、いまちょっとサイコロを振って決めていいですか？

GM　どうぞー。

長春花　ありがとうございますっ！　（ころころ、ころころ、ころころ）……えーと、お父さんの仇は、鉱人(ドワーフ)の戦士でした！　たぶん、わたしと同じ侍なので、刀を持っていると思います。名前も決めてなかったんでけど、決めたほうがいいですか？

キュウ　まあ、そのあたりはGMにお任せでもいいじゃろう。

GM　はいはい。いいアイデアを閃(ひらめ)いたら拾わせてもらいます。

長春花　期待してますっ！　というわけで、「東の国から来た鉱人(ドワーフ)の戦士を捜しています」と言います。

GM　ブルロさんは「東の国から来ている鉱人(ドワーフ)の戦士ですか……この馬車が向かっているのは港町ですからね。そういう人たちは、わりとたくさんいるんですよ」と答えます。

長春花　なるほど。じゃあ、わたしは港町ならなにか情報が手に入るんじゃないかと思ってこの馬車に乗ったんですね、きっと。

GM（ブルロ）　「あの町は、そういう訳ありの者や臑(すね)に傷を持つ者が集まる場所でもありますから、もしかしたらお捜しの人も見つかるかもしれませんね。あるいは、情報を持っている者とか」

長春花　そうならいいんですけど……先立つものがないんですよねぇ。とほほ、です。

GM　さて、次は……プレイヤーCさん、で。

プレイヤーC　軽薄そうな森人(エルフ)の男で、野伏(レンジャー)と精霊使い(シャーマン)を2レベルずつで取った。名前は、レガート。レガート・インプロヴィザッツィオーネ。

長春花&プレイヤーD　えっ？　い、いんぷろ？

プレイヤーC　インプロヴィザッツィオーネ。名字長いんで、みんな名前しか呼んでくれない。なんで、レガートとでも呼んでくれ。

キュウ　ちなみに、名字にはなにか意味があるんかの？

プレイヤーC↓レガート　名前を考えてる時に、検索したらイタリア語で「即興演奏」と出てきたんで「おっ、かっこいい！」と思って付けた。

プレイヤーD　……吟遊詩人(ぎんゆう)？

レガート　【芸能：演奏】を取ってる。なので、故郷では楽士として暮らしていたんだが、ビッグになりてぇなぁと思って飛び出してきた。夢は、大きな街で成り上がって、この世界にあるかどうかはともかくとして、ホストクラブを開きたい。女冒険者の楽園(エデン)を作りたい。

プレイヤーD　………ホストクラブ。

なんかすごいキャラが来たな。

でも、娼館(しょうかん)はあるはずですし、男娼(だんしょう)専門の娼館とかもありそうですから、ホストクラブくらい歓楽街とかにあってもおかしくないはずです。たぶん。

レガート　まずは、冒険者として箔(はく)を付けて、エクセレントな店を開く！　と、夢だけが先行した結果、格好良さを追求して、呪文は《雷矢(サンダーボルト)》と《酩酊(ドランク)》を習得！　武器は、投矢銃(ダートガン)！　超格好い

いっ！　解説に「都会の最先端を走るならず者が好む」と書いてあったんで、「これしかない！」って一発で決めた。

レガート、ならず者だったのか……。

長春花　あれ？　投矢銃(ダートガン)って、銀貨50枚もしますよね？

プレイヤーD　……しかも、1回撃つたび、銀貨3枚の投矢(ダーツ)を消費。

キユウ　おぬし、投矢(ダーツ)はちゃんと買うたのか？

Goblin Slayer! TRPG Replay
character sheet

レガート・インプロヴィザンツィオーネ



冒険者レベル　1 レベル

職業

野伏	2 レベル
精霊使い	2 レベル
等級	白磁

状態

生命力	18／36（生命力×2）	呪文抵抗基準値	7
移動力	18	呪文使用回数	1

能力値

第一能力値		第二能力値 集中度 2	持久度 1	反射度 3
体力点	1	体力集中 3	体力持久 2	体力反射 4
魂魄点	3	魂魄集中 5	魂魄持久 4	魂魄反射 6
技量点	4	技量集中 6	技量持久 5	技量反射 7
知力点	3	知力集中 5	知力持久 4	知力反射 6

冒険者技能

	習得段階
【武器：弩弓】	/初歩
【狙撃】	/初歩
【怪物知識】	/初歩

一般技能

	習得段階
【暗視】	/初歩
【精霊の愛し子】	/初歩
【芸能：演奏】	/初歩
【博識】	/初歩

種族	森人
年齢	300
性別	男
経歴	出自：楽士 来歴：学校 邂逅：上司
髪／瞳	金／緑
武器	投矢銃（ダートガン）
防具	なし
呪文	《雷矢（サンダーボルト）》《酩酊（ドランク）》

レガート　大丈夫。投矢(ダーツ)は13発持ってる。おかげで、防具は買えなかった。しかも、この装備を揃えるのにお金が足りなかったんで、楽器を売っちゃった。

キユウ　おいおい。

長春花　本末転倒！

レガート　そういうわけで、とりあえず軽薄そうな雰囲気を漂わせながら、流れていく景色をぼんやり眺めている。

防具なしとは……なかなか無茶をしますね、レガートは。

とはいえ、職業的には野伏(レンジャー)と精霊使い(シャーマン)で完全な後衛ですし、投矢銃(ダートガン)は命中修正に＋4もある優秀な武器ですから、前には絶対出ないと割り切って防御を捨て、そのぶん、攻撃力を強化する選択肢は案外いいのかもしれません。

GM　えーと。気を取り直して。最後にプレイヤーDさん、お願いします。

プレイヤーD　…………名前は、ベルヴェデール。種族は只人(ヒューム)。性別は女。年齢は24歳。武器は…………実は、私も鞭(ウィップ)が使いたくて。

キユウ　ほっほっほっ。3人とも武器からかいな。儂も長傘(アンブレラ)じゃし。

長春花　はいはーい！　わたしも刀が使いたかったんですっ！

キユウ　それなら、全員じゃな。

GM　まあ、そういうキャラクター作りもあるよ、という例示ということで。

プレイヤーD→ベルヴェデール　……いまは、ただの鞭使い。でも、いずれは聖鞭(ヴァンパイアキラー)を手に入れて、吸血鬼狩り(ヴァンパイアハンター)と呼ばれることを夢見ている。

一同　おおおー。

ベルヴェデール　たぶん捨て子。生後まもなく、交易神の神殿に引き取られて、ずっと神殿で育った。世界の正しい巡礼から外れた魂を一掃することを第一に掲げた神殿だったため――

レガート　言葉が強えぇ！

ベルヴェデール　たぶん、アンデルセンみたいな神父がいた。

アンデルセンって、世界的に有名な童話作家さんじゃなくて、『HELLSING(ヘルシング)』のほうですね。

ベルヴェデール　自分も一人前の悪魔払いになれるよう修行の旅に出たところ。職業は、神官(プリースト)と武道家(モンク)がそれぞれ2レベル。奇跡は、《聖光(ホーリーライト)》、《聖撃(ホーリースマイト)》。

長春花　それは、結構、前のめりですね。

ベルヴェデール　回復のできない神官で、ごめんなさい。

長春花　いえいえー。一緒に前で並んで、アンデッドを殺しましょう！

ベルヴェデール　アンデッドは死んでる。だから、殺すんじゃなくて、滅ぼす。デストロイ。

レガート　おおー、ロックだ！

キユウ　うわぁ～。なんか、その神殿、怖いのう。近寄りたくないのう。

長春花　でも、きっとすごく穏やかですよ？　生きている人には。

ベルヴェデール　うん。みんな、いい人たち。

こうして、PC4人が揃ったわけですが、真っ当な人が1人もいない気がするんですけど、気のせいでしょうか？　いや、そもそも真っ当な人は冒険者になんかならないという話もありますが……大

丈夫なんでしょうか？

一応、データ的には普通なんですよ。レガートなんか、森人(エルフ)のテンプレですし。

みんな、武器がなんというか……ちょっと個性的ですが。

…………うん。まあ、なんとかなるでしょう。きっと。

ならなかった時は、その時です。

GMには、時には（いい意味で）開き直りも必要なのです！

Goblin Slayer! TRPG Replay
character sheet

ベルヴェデール



冒険者レベル

1 レベル

職業

武道家 2 レベル

神官（交易神） 2 レベル

等級 白磁

状態

生命力 14／28 (生命力×2)

呪文抵抗基準値 5

移動力 27

呪文使用回数 1

能力値

第一能力値		第二能力値		
		集中度 2	持久度 4	反射度 2
体力点	3	体力集中 5	体力持久 7	体力反射 5
魂魄点	2	魂魄集中 4	魂魄持久 6	魂魄反射 4
技量点	3	技量集中 5	技量持久 7	技量反射 5
知力点	3	知力集中 5	知力持久 7	知力反射 5

冒険者技能

	習得段階
【過重行動】	/初歩
【武器：投擲武器】	/初歩
【拘束攻撃】	/初歩
【武器：棍杖】	/初歩

一般技能

	習得段階
【長距離移動】	/初歩
【祈祷】	/初歩

種族	只人
年齢	24
性別	女
経歴	出自：神官 来歴：神殿 邂逅：取引相手
髪／瞳	紫／紫
武器	鞭（ウィップ）
防具	革鎧（レザーアーマー）
呪文	《聖撃（ホーリースマイト）》《聖光（ホーリーライト）》

✤待ち伏せ

キュウ　おお、そうじゃ、GM。儂(わし)が持っておる手当道具、せっかくじゃから、いまブルロさんから買うたことにしてもええじゃろか？　これでブルロさんとお近づきになれるじゃろう。これから行く港町の話なんかも聞いておきたいしのう。

長春花(ちょうしゅんか)　さすが老師です。

キュウ　なになに、亀の甲より年の功じゃよ。ほっほっほっ。

GM　では、お近づきになったブルロさんから、港町の名前はランサペールだと聞きます。ブルロさんは、ランサペールに小さなお店を持っているそうです。

長春花　じゃあ、いまお店は閉めてるんですか？

GM（ブルロ）「いえ。弟子と見習いがいるので任せていますよ。もし町で冒険者をされるんでしたら、よかったらいらっしゃってください。私のほうからも薬草採集の依頼とかでお世話になるかもしれませんが、その時はよろしくお願いします」

キュウ　うむ。懐(ふところ)具合も寂(さび)しいのでな。適正価格なら、いつでもお引き受けしますぞ。

長春花　いつでもと言わず、すぐにでも！

そんな四方山話(よもやまばなし)をしながら、PC4人を乗せた馬車はガタゴトガタゴト、鬱蒼(うっそう)とした森の中に続く山道を進んでいきます。

さて、そろそろ危険が近づいてきましたよ、みなさん。

GM　では、不意打ち判定をしてください。判定の基準値は「知力反射＋野伏(レンジャー) or 斥候(スカウト) or 精霊使い(シャーマン)レベル＋【第六感】及(およ)び【機先】によるボーナス」です。

一同　うわあ。判定来た。

さて、ここで判定です。

判定は、キャラクターの行動が成功したかどうかを決めるために行います。なので、キャラクターが何か行動をすると言った時に行うことが多いのですが、今回のようにGMの指示で行う場合もしばしばあります。

判定では「基本値＋職業レベル＋技能によるボーナス」で基準値を計算し、これに2d6（サイコロ2個、またはサイコロ2個を振るという意味の略語）を振ってその目を足すことで達成値を求めます。この達成値が、GMが定める目標値以上なら、判定は成功します。

今回の場合、GMは不意打ち判定を指示しました。実は、道端(みちばた)の茂みの陰に山賊が身を潜め、不意打ちを仕掛けてこようとしているのです。この判定は、PCたちが隠れている山賊たちに気づくかどうかを決めるものです。

もし不意打ち判定に失敗したら、隠れている山賊たちに気づくことができません。そのため、いきなり飛び出してきた山賊たちに驚き、戦闘になった後も1ラウンド目はいっさい行動できなくなってしまいます。つまり、山賊たちのやりたい放題になってしまうのです。

GM　ふっふっふっ。

長春花　オンラインセッションだから見えないけど、GMが悪い顔してる気がします！

キュウ　確実にしとるじゃろうのう。ところで、GM、不意打ち判定は【第六感】と【機先】を両方とも持っとったら、ボーナスを合計できるんかのう？

GM　できます。普通の判定では、どちらかしか足せないというケースが多いんですが、不意打ち判定は特別に両方足せるんですよ。キュウさん、【第六感】と【機先】持ってましたっけ？

キュウ　いや。【機先】しかない。じゃが、不意打ちに気づきやすくなるなら、そのうち習得するのもありじゃと思うてのう。

レガート　自分は、野伏（レンジャー）と精霊使い（シャーマン）の両方を習得してるんだけど、両方とも足していい？

GM　いいえ。どちらかしか足せません。

レガート　了解。つまり、高いほうを足せってことだな。まあ、今回は野伏（レンジャー）も精霊使い（シャーマン）も2レベルだから関係ないけど。

ころころ、ころころ。

パソコンの画面上でサイコロが乱舞します。
オンライン・セッションでは、サイコロもアプリを使って振ります。
出目は、参加者全員に見えてしまいますが、出目を隠せる機能（シークレット・ダイスなど）がついているアプリもあります。プレイヤーには明かせない数値やイベントを決めるために、こっそりサイコロを振りたいGMも安心ですね。もし出目を隠せる機能がないアプリを使っているなら、手元でサイコロを振ってもいいです。

キュウ　知力点は低いが、【機先】を足せて出目もよかったのでな、達成値は14じゃ。

レガート　やったぜ、15！　ぼんやり景色を眺めていた甲斐（かい）があった！

ベルヴェデール　……11。

長春花　ああ～、反射高いし【機先】も持っているのに、ちょっと低い……13です。

この判定、目標値は12です。
隠れている敵のうち、もっとも弱い敵のレベルが1、知能は「人間並み」なので、「怪物の知能による達成値」は「2d6＋怪物のレベルの2倍」――つまり、「2d6＋2」になります。
さっき、こっそりサイコロを振って、出目が10だったので、目標値は12となるわけです。
かなりいい出目だったんですけど、ベルヴェデールさん以外には気づかれてしまいました。

GM　ベルヴェデールさん。因果点を使いますか？　現在の因果点は3点です。

因果点は、PCたちの努力と根性を表すものです。ここぞという時に、「2d6＋【幸運】によるボーナス」して、その目が現在の因果点以上だったら、失敗した判定を成功にしたり、しょぼかったダメージを決め直したりできるのです。

ベルヴェデール　……3人も成功してるので、使わなくても大丈夫だと思う。

GM　了解です。では、キュウさん、春花さん、レガートくんの3人は、行く手の山道の両脇（りょうわき）にある茂みに隠れている何者かが、投石紐（スリング）をくるくる回しているのに気づきます。

レガート　おっ！　なんかヤバイな。

長春花　両脇？　挟み打ちですか！　刀に手をかけて、身構えます。

キュウ　御者さんに「スピードを上げるんじゃ！」と声をかけよう。止まったら、襲ってきそうじゃからの。

GM　キュウさんに言われたので、咄嗟に御者さんは馬を走らせますが、同時にピュピュッと石が飛んできます。というわけで、2回攻撃されます。本来は御者を狙っていたつもりだったんですが、スピードを上げたのでみなさんがいる客車のほうへ飛んできます。

投石が当たる可能性があるのは、冒険者たち4人と、薬売りのブルロ、お母さんと女の子の7人です。

サイコロを振って、ランダムで目標を決めることにします。

キュウ　母子連れの前で、バッと傘を広げて庇おう！　できるかの？　GM。

GM　では、不意打ち判定に成功した人はそれぞれ、他の人を誰か1人だけ庇えることにしましょう。その場合、庇われている人に石が飛んできたら、代わりに庇っている人が身代わりになります。で、身代わりになった人は、盾で受け止めることはできるけど、回避はできないということで。回避しちゃうと庇われている人に当たっちゃいますから。ちなみに、ベルヴェデールさんやブルロさんたちは襲撃に気づいていないので、盾受けも回避もできません。

長春花　GM。わたし、【受け流し】できるんですけど、【受け流し】でもダメですか？

GM　『ゴブスレTRPG』の武器や盾には、「受け流し」効果を持つものがあります。冒険者技能の【受け流し】を習得している春花は、この効果を使って回避能力を上げることができるのです。

敵の攻撃を、カキンッ！　と、刀で弾いて受け流すイメージですね。

GM　かっこいいので、【受け流し】はできることにしましょう！

長春花　ありがとうございます！　では、1人ずつ庇えるみたいなので、わたしは女の子を庇います。老師は、お母さんのほうをお願いします。

キュウ　うむ。任されよう。

レガート　それなら、自分は敵襲に気づいていないベルさんを守る。好感度アップ！　自分、チャラ男なんでお姉さんを守りにいってしまうのは仕方がない。

長春花　まあ、仕方ないですねぇ。

というわけで、春花が女の子を、キュウが母親を、レガートがベルヴェデールを庇うことに。

GM　みなさん、庇う人が決まったようなので、石が誰に飛んでくるか決めますね。（ころころ）

……1発目は、ブルロさんに当たりました。

長春花　あははは。なんかそんな気がしてましたよっ。

GM　当然、ブルロさんは襲撃に気づいていなかったので避けられません。ダメージを決めます。

（ころころ）3点のダメージを受けました。

キュウ　まあ、それくらいなら一般人でも死にはすまい。

ベルヴェデール　自分の薬で治せる。大丈夫。

GM　2発目は、お母さんに当たろうとしています。

キュウ　おっ。では、つまり儂じゃな。受け流そう。

GM　投石の達成値は13です。

キュウ　【受け流し】の回避判定じゃな。（ころころ）うむ！　達成値17！　傘で上手く受け止め

て、くるくるっと回して、ポーンと跳(は)ね飛ばしたぞい。

　せっかくの不意打ちも、冒険者たちにダメージを与えることはできませんでした。無念。

ＧＭ　御者さんは、馬に鞭を入れて脱出しようとしますが、ゴロゴロと丸太が落ちてきて行く手を阻(はば)まれます。びっくりした馬は、ヒヒーンッと立ち上がってしまいます。というわけで、みなさんは馬車から投げ出されてしまいました。軽業(かるわざ)判定（技量反射＋武道家(モンク)ｏｒ斥候(スカウト)ｏｒ野伏(レンジャー)レベル＋【体術】によるボーナス）してください。目標値は13で。

レガート　野伏(レンジャー)があるので、達成値16で華麗に降り立つ！

ベルヴェデール　……武道家(モンク)も足せる？　なら、16。

長春花　職業はどれも持っていないので、恵まれた身体能力だけで判定して達成値15です。

キュウ　6ゾロ！　大成功じゃ！　達成値は、大成功による＋5のボーナスをもらって20じゃな。

長春花　あの身のこなしは、やっぱり只者ではないですっ！

ＧＭ　では、ブルロさんたちのダメージを――

長春花　ああ！　すみません、ＧＭ。女の子を庇ったことにしていいですか？

キュウ　うむ。儂もお母さんをお姫様抱っこしたいのう。せっかくの6ゾロじゃし。

ＧＭ　まあ、ＧＭも注意するのを忘れてましたし、それぞれ、さっきの投石で庇っていた人を庇ったことにしていいですよ。

長春花　ありがとうございます！

　キュウは6ゾロで大成功ですし、春花の達成値は15ですが、目標値が13なので、庇ったことで－2のペナルティとしても成功しています。
　こういう場合は、臨機応変に対応して構わないでしょう。

⚜最初の戦闘

ＧＭ　御者さんとブルロさんは、馬車から投げ出されて転倒しています。少しダメージも受けていますが、サイコロの出目が大したことはなかったのでかすり傷程度ですね。そして、周囲の茂みの中から山賊風の連中がわらわらと姿を現します。全部で6人ですね。

と言いつつ、パソコンの画面上に表示されているマップに冒険者たちや敵のコマを配置していきます。冒険者たちのコマにはそれぞれの名前が、敵のコマにはＡ～Ｆのアルファベットが付いています。

　このマップとコマは、ＴＲＰＧのオンライン・セッションをするために必要な機能をまとめているサイトにあるものを利用させてもらっています。
　マップは、将棋(しょうぎ)盤や囲碁盤のようにマス目に区切られていて、このセッション中は1マスを3ｍとして扱うことにしました。マスの中心にいるキャラクターから前後左右には2マス向こうにいる相手にまでが近接距離（5ｍ）内として近接攻撃が届きます。ただし、斜めには1マスのみです。

キュウ　それは、ブルロさんたちを守るように前に出るぞい。

ＧＭ　敵は、みなさんを前から取り囲むようにします。全員、近接距離（5ｍ）内だと思ってください。一応、キュウさんが前に出ると宣言したので、突出している形にしましたけど、いいですか？

キュウ　構わんぞ。この間に、儂ら以外の4人には戦場から離れておいてもらおう。

ＧＭ　はいはい。御者さん、ブルロさん、お母さん、女の子の4人は、馬車の陰に隠れたことにしま

す。では、怪物知識判定をしてください。怪物知識判定は「知力集中＋呪文遣い系職業レベル＋【怪物知識】によるボーナス」ですよー。

キュウ　1回でええんかの？

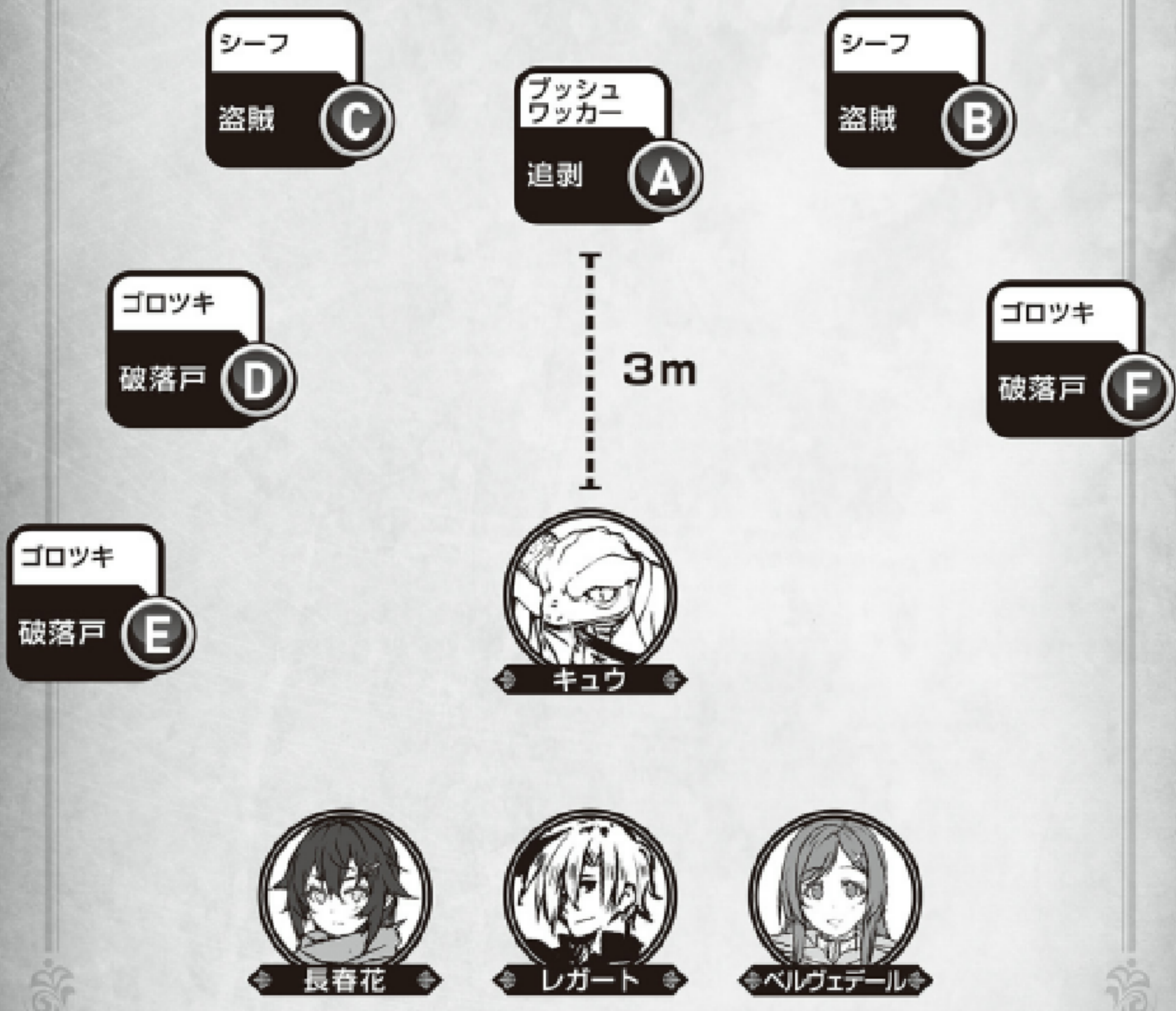
GM　えーと。敵は「A」、「B～C」、「D～F」の3種類がいるので、それぞれについて1回ずつ、合計3回、判定してください。

長春花　わたし、【怪物知識】は持っていないんですけど、判定してもいいですか？

GM　全員できますよ。【怪物知識】を持っていれば、ボーナスをもらえるので成功しやすくなるというだけです。同じように、呪文遣い系職業を習得していない人も判定できます。

第1話

山賊との戦闘


シーフ
盗賊
C
ブッシュワッカー
追剥
A
シーフ
盗賊
B
ゴロツキ
破落戸
D
3m
ゴロツキ
破落戸
F
ゴロツキ
破落戸
E
キュウ
長春花
レガート
ベルヴェデール

怪物知識判定に一党(パーティ)内のだれか1人でも成功すると、敵がどんな能力を持っているかを知ることができます。ルールブックに掲載されている怪物なら、そのデータを確認できます。

孫子(そんし)も言いました。「彼を知り、己(おのれ)を知れば百戦して殆(あや)うからず」。

敵のデータを確認できる怪物知識判定は、戦闘においてかなり重要です。

冒険者たちのうち、レガートは冒険者技能の【怪物知識】を習得しています。軽薄なチャラ男を気取っていますが、押さえるべきところは押さえている男なのです。

レガート　1ゾロった！

GM　……1ゾロは大失敗です。なにもわかりません。

レガート　やつらは山賊だな。うん。

しかし、大失敗したのは、敵Aだけ。他は成功しました。

敵①については、春花たちが成功しているので、結果、敵Aが追剝(プッシュワッカー)、敵B〜Cが盗賊(シーフ)、敵D〜Fが破落戸(ゴロツキ)だとわかりました。

GM　怪物知識判定が終わったら、先制判定をしましょう。「2d6＋【機先】によるボーナス」で先制力を求めて、先制力が高い順に行動できます。敵は種類（追剝(プッシュワッカー)、盗賊(シーフ)、破落戸(ごろつき)）ごとに先制力を決めることにします。

ころころ、ころころ、ころころ……。

GM　追剝(プッシュワッカー)が9、盗賊(シーフ)が6、破落戸(ごろつき)が2です。

長春花　すみません、老師。出遅れました！　せっかく【機先（初歩）】を持ってるのに、2d6が5しか出なかったです。＋1して、先制力は6です。

キュウ　儂も【機先（初歩）】持ちなんじゃが、7じゃ。

ベルヴェデール　（【機先】なし、2d6のみで）……3。

レガート　（右に同じ）3だ。追剝(プッシュワッカー)に先手を取られたな。不覚っ！

ベルヴェデール　……馬車から投げ出された直後。仕方ない。

GM　春花さんは、もう一度、さっきと同じように先制判定をしてください。春花さんと盗賊(シーフ)の先制力が同じなので、先制力6のタイミングで、どっちが先に行動するかを決めます。

長春花　はい。（ころころ）7です。

GM　盗賊(シーフ)は3でした。先制力6のタイミングでは、春花さんが先に行動します。

というわけで、1ラウンド目の行動順は次のようになりました。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
9	追剝(プッシュワッカー)（A）
7	キュウ
6-7	長春花
6-3	盗賊(シーフ)（B、C）
3	ベルヴェデール、レガート
2	破落戸(ごろつき)（D、E、F）

ベルヴェデール　……私とレガートさんも同じ先制力。判定しなくていいの？

GM　味方同士だけで同じ先制力だった場合は、相談してどっちが先に行動するかを決めてもらって構いませんよ。ここに、敵が1体でも入っていたら、判定して行動順を決めることになりますけど。

ベルヴェデール　……わかった。

GM　では、まずは追剝（ブッシュワッカー）が行動します。命中を上げたいので、後ろにいる盗賊（シーフ）（B、C）に自分を支援させます。これで、「命中判定に＋4、威力に＋2」と強化されました！

追剝（ブッシュワッカー）は「ボス（統率2）」の特殊能力を持っています。

この特殊能力を持っている敵は、「統率」で指定されている数（追剝（ブッシュワッカー）の場合は2体）までの配下（モブ）から支援効果を受けることで、能力を強化することができます。

というか、むしろ、ボスを強化するためにこそモブがいると言っても過言ではないでしょう。それくらい、モブによるボスへの支援効果は強力なのです。

ベルヴェデール　……命中＋4？　盗賊（シーフ）の支援効果は「命中判定に＋2、威力に＋1」のはず。

GM　支援効果は、受けたぶんをすべて合計するのです。だから、たくさんのモブを引き連れたボスは、それだけ強いということになります。

これは、小鬼（ゴブリン）のような弱い怪物でも、群れを為（な）して押し寄せてきたら、冒険者たちにとっては大きな脅威になるという原作での世界観を表現したもので、『ゴブリンスレイヤーTRPG』の特徴的なルールのひとつです。

今回の場合。

盗賊（シーフ）の「支援効果」は「命中判定＋2、威力に＋1」です。

追剝（ブッシュワッカー）は、2人の盗賊（シーフ）からこの効果を受けたので「命中判定に＋4、威力に＋2」と強化されるわけです。

とても強力です。しかし、弱点もあります。

支援効果を使ったモブは、行動してしまった扱いになります。このため、そのラウンドではもう行動できません（ただし、移動だけはできます）。もしモブの行動順が先だった場合は、主行動でボスに支援効果を与えることもできます。

ちなみに、破落戸（ごろつき）の支援効果は「威力と装甲値に＋2」というもの。攻防一体のとても優秀な支援効果です。

冒険者たちに消耗を強（し）いることが目的なら、破落戸（ごろつき）に支援させるほうがよかったかもしれませんが、この戦闘はあくまでも練習のつもりなので前のめりの選択をしてみました。

ベルヴェデール　むむう……。

キュウ　これは侮れんな。

長春花　やっぱりモブの支援効果、強いですっ！

GM　そして、目の前にいるキュウさんに殴りかかります！　2d6＋6に、支援効果の＋4を加えて、2d6＋10！　（ころころ）出目が4しかない。達成値14です。

キュウ　長傘（アンブレラ）をパッと開いて受け流そう。（ころころ）うむ。達成値18じゃ。追剝（ブッシュワッカー）の攻撃を、華麗に長傘（アンブレラ）で受け流したぞい！

続けて、先制力7のキュウの行動順です。

キュウ　では、そのまま反撃じゃな。くるっと長傘をひねって敵の武器を巻き上げてから上段から振り下ろす！　（ころころ）命中判定の達成値は17じゃ。

追剣は、回避に失敗。8点のダメージを受けましたが、装甲値で3点を軽減し、5点負傷しました。

冒険者たちは、生命力の2倍までの負傷に耐えられますが、敵である怪物は、負傷数が「生命力」以上になると倒れてしまいます。

GMをする場合は、この違いに注意してください。

追剣の生命力は18点なので、あと13点負傷すると倒れることになります。

キュウ　最後に、追剣を支援しとる盗賊（B）を【挑発】しておこう。

GM　挑発判定は「魂魄集中＋戦士or武道家レベル＋【挑発】によるボーナス」です。こちらは、「怪物の知能による達成値」で抵抗しますよ。

【挑発】への抵抗に失敗すると、そのキャラクターは【挑発】を仕掛けてきた相手を攻撃することを優先します。このため、ボスへの支援効果も切れてしまいます。

キュウの狙いもそれでしょう。

さすがにベテランプレイヤーだけあって、手慣れています。

とはいえ、盗賊は支援効果を使っているため、次のラウンドまで行動できません。転ばぬ先の杖という感じでしょう。

キュウ　ならば、「魂魄集中（6）＋武道家レベル（2）＋【挑発】によるボーナス（0）」で、2d6＋8じゃな。（ころころ）おおっ！　今日は出目が良いのう。達成値17じゃ！

一同　おおー！

長春花　さっきの身のこなしといい、長傘で受け流してからの反撃といい、この人はやっぱり達人ですっ！

キュウ　師匠役の老師が活躍するとか、なんかほんとにカンフー映画の序盤の戦闘シーンみたいになってきたのう。

レガート　うんうん。主人公が助けてもらうシーンとか。

長春花　あはははは！　でも、最初に活躍する師匠って、だいたい中盤で死んだりしますよね～。

キュウ　うむ。儂、いまめっちゃ死亡フラグ立ったのう。まあ、みんなに看取られて死ぬのも、それはそれでよかろう。ほっほっほっ。

一同　あはははは。

GM　こっちは、知能が「人並み」なので「2d6＋怪物のレベルの2倍（4）」で判定です。6ゾロの大成功でしか抵抗できませんが、一応、サイコロ振りますね。

6ゾロで大成功すれば、達成値の大きさに関係なく、その判定は成功したことになります。

でも、6ゾロの確率は36分の1。そう簡単に出るはずもなく、判定は失敗しました。

盗賊（B）はいきり立って理性を失い、キュウを殺す気満々で睨み付けています。これで、次に自分の手番が回ってきたら、キュウを優先的に攻撃しなくてはなりません。まあ、次のラウンドのことなので、それまで生きていたら、の話ですが。

そして、長春花に行動順が巡ります。

長春花　次はわたしですね。ええーと。どうしましょう？　わたしも追剣(プッシュワッカー)を攻撃したほうがいいのか、ザコを倒していったほうがいいのか、悩んでいるんですけど……。

レガート　お嬢さんのお好みで。どうせ盗賊(シーフ)はもう支援効果で行動が終わってる。次のは、自分の行動順だ。お嬢さんが討(う)ち漏(も)らしたら、自分が責任を持って、この都会の最先端を走る投矢銃(ダートガン)でトドメを刺すさ。

長春花　なるほどっ！　それなら、わたしは盗賊(シーフ)（C）のところまで、ダァーと身を低くして行って斬(き)りつけます。盗賊(シーフ)（B）は挑発が入っているので。（ころころ）達成値15です。

ＧＭ　モブは、固定値を使うので、命中判定や防御判定（回避と盾受け）ではサイコロを振りません。盗賊(シーフ)の回避の固定値は12なので、当たりました。

長春花　やりましたっ！　命中判定の達成値が15以上なら、威力が上がるんでしたよね？

ＧＭ　はい。（技能や武器の効果がなければ）達成値をそのまま効力値にして、効力値が15以上で＋１ｄ６。以後、効力値が５上がるごとに、＋１ｄ６ずつ増えていきます。

つまり、命中判定での達成値が高いほど、ダメージも大きくなるわけです。

回避しにくい攻撃ほど、ダメージも大きくなるので、優勢だからと言って油断していると酷(ひど)い目に遭います。逆に、劣勢でも命中判定に大成功したりすれば、一発逆転の特大ダメージを叩(たた)き出すこともできるのです。

春花の武器は、両手剣の湾刀(イースタンサーベル)です。

その威力は、なんと２ｄ６！　さらに、効力値15で＋１ｄ６され、戦士(ファイター)レベルが加算されるので、合計は３ｄ６＋２となります！



やっぱり両手用武器は破壊力抜群です。

長春花　（ころころころ）合計19点のダメージですっ！　切っ先を地面に擦りそうなくらいの超下段から伸び上がるようにして斬撃を打ち込みます。圃人《レーア》剣術、必殺剣「野火《のび》」とかそんな名前の技です。

ちなみに、盗賊《シーフ》の生命力は12で、装甲値は3です。

GM　4点のオーバーキル！　盗賊《シーフ》（C）は真っ二つになりました。

キュウ　五体が左右にわかれおったな。

ベルヴェデール　……バッサリ。

レガート　これは、自分も負けていられねぇぜ！

行動順的には、盗賊《シーフ》（B）の手番ですが、さっき追剣《ブッシュワッカー》に支援効果を使ったので行動は終わっている扱いです。

このため、次はベルヴェデールとレガートが行動します。

ベルヴェデール　……私からでいいの？

レガート　どうぞどうぞ。

ベルヴェデール　……老師の隣まで出て、追剣《ブッシュワッカー》を攻撃。（ころころ）達成値9。

GM　（ころころ）それは避けました。

レガート　じゃあ、ベル姉さんの攻撃を避けたその隙《すき》に、撃ち込んでやるぜ！　（ころころ）惜しい！　出目11で、達成値24！

GM　えっ？　レガートって、そんなに命中高いの？

レガート　技量反射6、野伏《レンジャー》2レベル、【武器：弩弓（初歩）】で＋1なので、命中基準値9！　さらに、投矢銃《ダートガン》の命中修正＋4が入って、13。2d6が11だったので24！

長春花　あ。うん。間違ってませんね。

そういえば、投矢銃《ダートガン》は命中修正がめちゃくちゃ高いんでした。

長春花　命中基準値13って、すごいです。レガートさんって何気に達人だったんですねっ！

レガート　ふっ、まだまだこんなもんじゃねぇぜ！　ダメージは、効力値（＝達成値）24による＋2d6の増加分を加えて、合計3d6＋2点。（ころころころ）12点。

さっきの春花と比べると、大したことないダメージに思えるかもしれませんが、3d6の出目が10なら普通です。

春花が、すごすぎたのです。

GM　装甲で3点止めて、9点の負傷。やばい、あと4点で死ぬ。

レガート　サンキューでーす！

ベルヴェデール　…………えっ？　もしかして、いまのコール？

レガート　こっちの射線に敵を追い込んでくれたと思っているので。「俺《おれ》たち、マジぴったりじゃね？」

ベルヴェデール　……ちょっと怯えた目で見る。森人って初めて会ったけど、みんなこんな感じなの？

このあと、破落戸（D、E、F）が春花とキュウを攻撃しますが、回避されました。

GM　これで敵味方すべてのキャラクターが行動しました。1ラウンド目、終了ですね。継戦カウンターに1つチェックを入れてください。

冒険記録用紙には、「□」や「◎」が並んでいるスペースがあります。戦闘を1ラウンド継続するごとに、この「□」や「◎」に1つずつチェックを入れていき、戦闘での疲労の蓄積を表すのが継戦カウンターです。

このオンライン・セッションでは、参加者全員で共有できるメモ欄に、継戦カウンターを書き込んで管理しています。継戦カウンターは、基本的には全員が同じになるはずなので、こうしてGMが一括で管理したほうがわかりやすいのです。

GM　さらに、敵が士気判定をしますね。ボスである追剝と、ボスに統率されている盗賊（B）はチェックしません。破落戸（D、E、F）だけチェックします。（ころころころ）……破落戸のEとFが逃げようとします。

ベルヴェデール　……さっき、目の前で仲間が真っ二つになったから。

レガート　無理もない。

GM　逃げようとしているのは2人なので、さっき攻撃して目の前にいるキュウさんと春花さんが止めると言えば、逃げられませんけど……。

キュウ　止めるのう。ここで逃がせば、他の方々が迷惑するでのう。

長春花　わたしも逃がす気は欠片もないですっ！　皆殺しにしておかないと。後顧の憂いを残しておきたくないですし。

レガート　明るく皆殺し宣言のお嬢さんが怖い。

まあ、そうですよねぇ。

というわけで、2ラウンド目。1番手のキュウが追剝にトドメを刺し、続くレガートの投矢銃が盗賊（B）を始末した時点で、残った破落戸3人は降参しました。

ラウンドの最後までやらなくても継戦カウンターは蓄積するので、2つ目にチェックを入れてから戦闘を終えます。

その後、PCたちは破落戸たちをぐるぐる巻きにして尋問し、彼らが〝赤黒い骨〟という盗賊団の一員であることを知ります。しかし、破落戸たちは、追剝から「楽に儲かる話がある」と声をかけられただけの下っ端だったため、詳しいことはなにも知りませんでした。

キュウ　あとは、ランサペールとかいう港町の官憲に任せればよかろう。

長春花　そうですね。盗賊を討伐した賞金とかもらえると、とても助かります！

GM（ブルロ）「街道に出没する盗賊を討伐すれば、冒険者ギルドから報賞金がもらえるはずです。私も、みなさんの活躍を証言しますよ。薬屋として、冒険者ギルドとは取り引きがあるので少しはお役に立てるはずです」

一同　お願いします！

ランサペールは、長い歴史を持つ港町で、周辺地域で最大の港を有しています。港には、大小の船舶がひっきりなしに出入りしています。これらの船は異国からの産物を降ろし、国中から集まってくるさまざまな商品を満載して、再び出航していくのです。

この町は、一応、王国の一部ということになっていますが、実際には古くから勢力を争っているいくつかの組織によって支配されています。これらの組織は、表向きは真っ当な商会などを隠れ蓑（みの）にして暴力と陰謀によって町を牛耳る犯罪組織と、それに対抗する武闘派グループなどです。そのため、この町では組織間の抗争が日常茶飯事となっています。

王国も支配力の強化を図っていますが、王都から遠い上に、町の支配を巡って争いを繰り返している各組織が、外部からの圧力に対しては団結して対抗するため、思うように進んでいません。

GM　という感じの町です。

レガート　盗賊都市。

キュウ　うむ。ポート・ブラックサンドじゃな。

長春花　城砦都市カーレ。

ベルヴェデール　……ロアナプラ。

『盗賊都市』は、ゲームブック『ファイティングファンタジー』シリーズの一冊であり、冒険の舞台となる犯罪都市ポート・ブラックサンドの別名です。一方、城砦都市カーレも、ゲームブック『ソーサリー』シリーズの一冊で、罠（わな）の都と呼ばれる無法な港町。この2つの都市は、TRPG『アドバンスト・ファイティング・ファンタジー（以下、AFF）』の作品世界タイタンに存在しており、タイタン世界を解説したワールドガイド『タイタン』で詳しく知ることができます。また、『ソーサリー』シリーズは、『AFF』のシナリオ集として『ソーサリー・キャンペーン』が刊行されています（いずれも、グループSNE・発行）。

そして、ロアナプラは『ブラックラグーン』（小学館）の舞台である東南アジアにある港町で、「世界中の悪という悪が集まった場所」と呼ばれています。

これら3つの都市に共通していることは、「とっても怖い港町」だということですね。

キュウ　途端に不安になってきたのう。こんなところに、のこのこ来てしまってよかったんじゃろか……。

レガート　というか、盗賊どもを引き渡しても裏でつながってそう。

長春花　そこは冒険者ギルドがなんとかしてくれると信じていますよ。それに、そんな町なら、わたしが捜している父の仇（かたき）も潜伏していそうですから、むしろ大歓迎ですっ！

ベルヴェデール　…………むしろ、冒険者ギルドがズブズブ。

長春花　それは……ありそう。あはははは。

GM　まあ、ブルロさんが言うには、盗賊団とつながっている衛兵とかも中にはいるかもしれませんが、少なくとも冒険者ギルドが盗賊団とズブズブなどということはないそうです。

キュウ　ひとまず、予定通り、盗賊どもを官憲に引き渡して町に入ろう。ここから、別の町に行くにせよ、先立つものが必要じゃからのう。

そんなこんなで。

冒険者たちは、ランサペールの町に入ります。

まず、衛兵に破落戸（ごろつき）たちを送り届けて、街道に盗賊団が出たことを報告します。薬屋として、治安

当局とも取り引きがあるというブルロが口添えしてくれたおかげで、すんなりと解放され、盗賊団討伐の証書をもらうことができました。
　続いて、冒険者ギルドへ向かうことにします。

GM　冒険者ギルドへは、ブルロさんが案内してくれます。この町の冒険者ギルドは、あまり大きくはありません。古い石造りの建物で、寂れた雰囲気を漂わせています。イメージ的には、裏通りにある3階建ての雑居ビルみたいな感じですね。

長春花　……半信半疑で「本当にここなんですか？」と聞いてみますけど。

GM（ブルロ）「はい。ここが、この町の冒険者ギルドです。この町では、いくつもの組織があって対立したり協力し合ったりしているんですが、その中で冒険者ギルドはわりと新参者なんですよ」

　と言いつつ、冒険者ギルドの扉を開き、建物に入っていくブルロ。
　他の町の冒険者ギルドとの違いに戸惑いながらも、冒険者たちはその後に続きます。

GM　中は意外と広いですね。あまり幅はありませんが、奥行きがある感じです。手前に、椅子とテーブルが並ぶ休憩スペースがあって、左右の壁に依頼書なんかを張り付けた掲示板があります。そして、奥にカウンターがあって、受付嬢がいます。

　ここで、『ゴブリンスレイヤーTRPG　限定版』に付属しているマスタースクリーンに載っている「受付嬢決定チャート」を使って、どんな受付嬢か決めようということになりました。

GM　えーと。一応、只人のつもりだったので、種族は只人で。あと、一人称は「妾」とか「余」とかになったら、やりにくくなるので、性格とかを決めたあとで、こっちで決めさせてください。

一同　はーい。

　チャートには、「髪型」や「性格」などの表があるので、プレイヤーはそれぞれの担当を決めて順番にサイコロを振っていきます。
　受付嬢と聞いて口説く気満々のレガートは、外見担当。あとは、適当です。

レガート　では、この熱情をサイコロに込めて！　（ころころ、ころころ、ころころ）おおー、金髪ポニテッ！　そして、銀の瞳っ！　さささ、最高！

キュウ　（ころころ）生家は、学者だそうじゃ。

ベルヴェデール　（ころころ、ころころ）……性格は、可愛いと、気怠げ。

長春花　（ころころ）冒険者たちの憧れの的、だそうです。

レガート　ライバル多い！

　まとめると、受付嬢は「只人、金髪ポニーテール、銀の瞳、学者の家に生まれた、かわいくて気怠げな感じの、冒険者たちのアイドル的存在」になりました。
　年齢は、20歳前後というところかな。
　にしても、金髪ポニテ&銀瞳は、正直、あざとい。

GM（受付嬢）「あ。こんにちは、ブルロさん。薬なら、まだ売れ残ってるのでいらないです

よ。うちのギルド、あまり冒険者さんいないので」

長春花　言いにくそうなことを、すごいはっきり言う人です。

GM　受付嬢さんは、みなさんのほうを見て「この人たちは？」とブルロさんに聞きます。

レガート　では、スッと前に出て、受付嬢さんの手を取ろう。「このギルドをビッグなギルドにする、ビッグな冒険者一党（パーティ）ですよ。お嬢さん」キラーン☆

GM　キュッとレガートくんの手の甲をつねって、「この町では見ない顔ですね。新人さんですか？　うちでお仕事するなら、ちゃんと登録してくださいね」と事務的に手続きされます。

レガート　ああ。それは、それでいい！

キユウ　ええんかい。

ベルヴェデール　……………怯えた目でレガートさんを見てる。

長春花　礼儀正しく「よろしくお願いしますっ！」と言って、普通に書類を書きます。

GM　書類に必要事項を書き込んで提出すると、「はい。これで登録手続きは終わりです」と受理されて、代わりに白磁等級の等級証をもらえます。

長春花　これでようやく冒険者に！

GM（受付嬢）「はい。まあ、死なないようにがんばってください」

レガート　次に会う時には、本心からその言葉を言わせてみせるぜ！

GM（受付嬢）「はいはい。鋼鉄等級になったら、もう少しお話ししましょうね」

レガート　うわぁぁ。好感度は等級と直結していた！

GM　いえ。白磁等級や黒曜等級の間にいなくなっちゃう冒険者が多いので。

キユウ　等級が低いうちに下手に親しくなると、あとがつらいというわけか。冒険者と受付嬢の悲しき宿命じゃのう。

ベルヴェデール　……白磁等級なんて破落戸（ごろつき）と変わらない。信用ない。

GM　まあ、そういうところもあるかもしれないです。

レガート　世知辛（せちがら）い。

その後も、受付嬢とお近づきになろうとするレガートと、それにチャチャを入れる他の面々。キャラクター同士の掛け合いは楽しいですが、まったく盗賊を捕まえた話になりません。盗賊を討伐したから賞金がもらえるんだよ？　賞金がほしいんじゃなかったの？というか、実はまだシナリオの4分の1くらいしか進んでいないのに、収録時間はもう2時間を超えちゃってるんですけど。

仕方ないので、ブルロから盗賊に襲われたが冒険者たちに助けてもらったという話を切り出したことにして強引（ごういん）に話を進めます。

GM（受付嬢）「ブルロさんのお話によると盗賊は6人ということなので、とりあえず銀貨6枚を先にお支払いしておきますね。これからきちんと査定を行って、正しい金額を算出しますので、明日またここに来ていただければ、残りをお渡しできると思います」

キユウ　うむ。それは助かる。

長春花　これで今夜もごはんが食べられますっ！　あっ、そうだ！　ついでに「東から来た鉱人（ドワーフ）の戦士を知りませんか？」と聞いておきます。

GM（受付嬢）「……東から来た鉱人（ドワーフ）の戦士ですか？　ほかに特徴とかないんでしょうか？」

長春花　ありません！

ベルヴェデール　……ほんとに捜す気があるんだろうかと思うくらい情報がない。

キユウ　名前はわからんのか？

レガート　追われているなら偽名くらい使ってるんじゃない？　名前じゃ探せないと思う。

キユウ　それもそうじゃな。

長春花　あっ！　わたしと同じような刀を持っています！

GM（受付嬢）「えーと……この町には、そういう流れ者や脛に傷のある者があふれていますから、正直、それだけの情報ではわかりません。ただ、冒険者ギルドには登録してないと思います」

ベルヴェデール　……あふれているんだ。

レガート　この町、夜、出歩きたくないなあ。

長春花　仕方ないですね。では、もしなにかわかったら教えてください。

GM（受付嬢）「もちろん、なにかわかったらお教えします。でも、その場合には、それなりの情報料が発生しますけど」

長春花　ああ～。お金……早くお仕事を探さなきゃダメですね。

情報を教えてもらうのに、対価があるのは当然です。お金が支払うのがイヤなら、自分でこつこつ情報を集めるしかありません。

たいていの情報は、スマホで検索すればわかる世界ではないですからね。

キユウ　お金に話が戻ってきたところで、この銀貨6枚じゃがのう。どう分ける？

レガート　4人じゃ割り切れない。

キユウ　うむ。そこで、どうじゃろう？　いっしょに盗賊どもを討伐したのもなにかの縁ということで、これから少し一党を組むということなら、共有財産にする手もあるが。

長春花　顎に手を当ててしばらく考えてから、「わたしは人を捜しているので、しばらくこの町に滞在することになりますが、それでもよろしければお願いします」と答えます。

キユウ　儂はあてのない旅じゃから問題はない。

レガート　自分も受付嬢さんの名前を知るまでは、この町を出られないので。付き合うぜ！

キユウ　ほっほっほっほっ。おまえさん的には、そうじゃな。

ベルヴェデール　…………。

長春花　ベルヴェデールさんも一緒に一党を組みませんか？

ベルヴェデール　……あの、私…………さっきの戦闘、全然役に立たなかったから。

レガート　なに言ってるんすか、ベル姉さん！　自分との、あの息ぴったりの見事な連携を忘れたんすか？

キユウ　それに、こんな町じゃからのう。一度でも一緒に戦ったことがある信頼できる仲間というものは貴重じゃ。

長春花　そうですよ！　わたしの中では、もうベルヴェデールさんは仲間です。というわけで、ベルさんて呼んでもいいですか？

ベルヴェデール　…………一緒に冒険させてもらえるなら、うれしい。

長春花　やったーっ！　それじゃあ、わたしたち4人、これから冒険者として一緒にがんばっていきましょうっ！

キユウ　うむうむ。よろしく頼むぞ。

ふう。やっと一党を結成できました。

まさか、ここまで来るのに、こんなに時間がかかるとは……すでにリプレイの収録時間は3時間くらいになっています。

シナリオは、まだ導入部が終わったところだったりするんですけどね。

このまま予定通りに進めると、あと10時間くらいかかりそうなので、ちょっといくつかイベントをカットしたりして、短縮を計る必要がありそうです。

う〜ん。どこをカットしたらいいんだろう。

GMが頭を抱えている間にも、冒険者たちは受付嬢から冒険者がよく利用する宿屋を紹介してもらいます。

さらに、交易神の神官であるベルヴェデールには交易神殿に行けば無料で泊めてもらえるはずだと勧め、長春花には圃人(レーア)たちが集まっている〝圃人界(レーア)〟と呼ばれる界隈を紹介します。

実は、これらの場所には重要な登場人物たちがいます。

このリプレイでは、今回のシナリオだけでなく、続く第2話と第3話もこの港町を舞台にして物語を進める予定です。そのため、これからのために必要な人脈を築いてもらうというのが、GMの狙いです。

長春花　それなら、わたしは一度、圃人界(レーア)のほうへ行ってみます。一応、同朋に挨拶(あいさつ)しておいたほうがいいと思いますので。

ベルヴェデール　……私も神殿に挨拶に行く。

キュウ　うむ。では、儂らは宿屋じゃな。レガート。

レガート　ラジャ。

長春花　明日の朝、冒険者ギルドで合流しましょう！

GM（ブルロ）　「無事に一党(パーティ)を結成されたようでよかったです。それでは、私はこれで。そのうち、薬草採集など依頼を出すと思いますので、その時はよろしくお願いします」

キュウ　いやいや。こちらこそ。

長春花　そのうち、きっとお薬、買いに行きます！

というわけで、冒険者ギルドの前でいったん別れる冒険者たち。

ここからは、ベルヴェデールが交易神殿へ、春花が圃人界(レーア)へ、キュウとレガートが宿屋へと向かいます。

⚜ それぞれの夜

まずは、交易神殿に向かったベルヴェデールから。

受付嬢に「交易神殿は中央街にありますよ。とても大きな神殿なので行けばわかります」と教えてもらったベルヴェデールは、素直に中央街へ。

GM　中央街をまっすぐに貫く大通りの突き当たりに、ででーんとでかい交易神殿があります。ミラノ大聖堂みたいな感じ。

ベルヴェデール　……風なる我が神の威光が行き届いている。と思いながら、神殿に入る。

GM　神殿の正面から入ったところはホールになっていて、奥にカウンターがあります。カウンターには、受付嬢さんたちがいます。まあ、大企業のロビーみたいなところです。警備員の代わりに、神官戦士らしき人たちが立っています。

別行動中のレガート　おおー。アポがないとダメなやつだ。

ベルヴェデール　……さすが都会は違う。とりあえず、受付に行って、自分が住んでいた村の名前を言って、一晩の宿を貸してほしいと言ってみる。

GM（交易神殿の受付）　「ランサペールの交易神殿にようこそ。当神殿では、交易神にお仕えする旅の神官の方々に、七日間までの宿と食事を提供しております」

ベルヴェデール　ありがたい。

GM（交易神殿の受付）　「また、ランサペールに長期ご滞在の場合は、お仕事も斡旋(あっせん)しておりま

す。もし腕に自信がおありでしたら、当神殿の戦士団へのご入団もお考えください。最初は見習いからとなりますが、一月（ひとつき）の基本給が銀貨１００枚、これに各種手当てがつき、無料で宿舎と食堂をご利用できます」

別行動中のレガート　うほお！　すごい好待遇！

別行動中のキュウ　至れり尽くせりじゃのう。

ＧＭ（交易神殿の受付）　「いかがでしょうか？」

ベルヴェデール　…………。

ＧＭ（交易神殿の受付）　「どうされました？」

ベルヴェデール　………ごめんなさい。交易神殿というか、戦神の神殿みたいなところだなと思って。

別行動中のレガート　いやあ。基本給、銀貨１００枚って、なかなかすごい仕事させられそうだなあ。

別行動中のキュウ　明らかにやばいやつじゃろ。

別行動中の長春花　あはははは。殺し屋とかですか？

ベルヴェデール　……えっと。「とてもありがたい話。でも、私は修行中の身。それに、私には吸血鬼狩り（ヴァンパイアハンター）になる夢がある。いまは遠慮する」と言っておく。

ＧＭ（交易神殿の受付）　「吸血鬼狩り（ヴァンパイアハンター）ですか。それは大きな夢をお持ちでいらっしゃいますね。わかりました。では、お考えが変わりましたら、いつでもお声がけください」

その後、見習い神官に案内されて宿舎へ向かうベルヴェデール。

案内されたのは、ビジネスホテルくらいの大きさの１人部屋です。ベッド、デスク、クローゼットがあり、少しだけ私物っぽいものがあります。手鏡とか。

ベルヴェデール　…………誰の？

ＧＭ（見習い神官）　「これは、前にこの部屋を使っていた人の私物ですけど、もういらっしゃらないので、気にしないで使ってください」

ベルヴェデール　……前に使っていた人は？

ＧＭ（見習い神官）　「…………そうですねー。まあ、故郷に帰った？」

ベルヴェデール　なんで、疑問形。

別行動中のキュウ　故郷って、神の御許の国かのう？

別行動中のレガート　基本給、銀貨１００枚。ずしりとくるぜ。

ベルヴェデール　……とりあえず、見習い神官さんにお礼を言って、やすむ。

ＧＭ　はい。では、次は圃人界（レーア）に向かった春花さんに移ります。

ＧＭ　圃人界（レーア）は、市場の近くの大通りからひとつふたつ外れた裏町にあります。通りの雰囲気としては、台湾にある九份（ジォウフェン）みたいな感じですね。『千と千尋の神隠し』の湯屋のモデルになったと噂（うわさ）がある観光名所です。あくまでも、噂ですが。

長春花　でも、雰囲気はなんとなくわかりました！　とりあえず、宿を探してみます。

ＧＭ　そうすると、店先に椅子をおいてパイプをふかしていたおじいさんが「おい。お前さん、このあたりでは見ない顔じゃな」と声をかけてきます。

長春花　はい！　東のほうから旅をしてきて、いま宿を探しています。

ＧＭ（おじいさん）　「じゃあ、うちに泊まりなさい」

長春花　あはははは。いかにもチャイナタウンの長老さんみたいな人でした！　でも、申し出はありがたいですが、あまりお礼ができないので。

GM（おじいさん）　「なあに、困った時はお互い様じゃ。圃人（レーフ）はみな家族も同然じゃからな。遠慮することはない」

長春花　うう〜ん。あまり断っても角が立っちゃいますよね〜。では、せっかくなので一晩だけお願いします。

GM　おじいさんは「一晩と言わず、しばらくいても構わんぞ」と言いつつ、春花さんを店の奥に通してくれて、食事をおごってくれます。

長春花　これは……食べると頼み事をされそうな予感がします。でも、食べないと失礼なのでいただきます！

GM（おじいさん）　「うんうん。遠慮なく、たくさん食べなさい」

長春花　はい！　もぐもぐ。

GM（おじいさん）　「ところで、その刀はお前さんのかい？」

長春花　そうです。もぐもぐもぐ。

GM（おじいさん）　「なるほど。なら、お前さんは、そいつで人を斬ったことがあるんじゃな？」

長春花　えっ。は、はい。ありますけど。

GM（おじいさん）　「いやいや。旅をしていれば、夜盗どもと出くわすこともある。別に人を斬ったことがあるからと言ってどうということはない。むしろ、この街では斬らねばならん時には、躊躇（ためら）わず斬れるくらいでないと生き残れんからの」

長春花　そうかなぁとは思ってましたが、おっかないところです！

GM（おじいさん）　「だが、ここにいる間は安全じゃ。気にせず、呑（の）みなさい」と酒を勧めてきます。

長春花　差し出された杯は呑まないと失礼なので飲みます。

GM（おじいさん）　「おおーっ！　いい飲みっぷりじゃ。ささ、どんどんいきなさい」

長春花　の、飲みます。

勧められるまま、どんどん杯を飲み干していく春花。
結局、体力抵抗判定に失敗し、酔っ払って眠ってしまいました。目が覚めたら、海賊船の船倉に放り込まれているんじゃないかと戦々恐々（せんせんきょうきょう）とする春花はひとまず置いておいて、次のキュウ&レガート組に場面は移ります。

GM　キュウさんとレガートくんは、冒険者ギルドで紹介された宿屋にやってきました。裏通りにある安宿で、1階が食堂兼酒場、2階から上が客室になっている、一般的な宿屋ですね。1階のカウンターの奥でスキンヘッドで筋骨隆々（きんこつりゅうりゅう）とした体躯（たいく）の店主がお2人を出迎えます。

キュウ　冒険者ギルドで紹介されてきたんじゃが、鍵（かぎ）のかかる部屋を頼みたい

GM（宿屋店主）　「一泊、1人あたり銀貨2枚。食事は別料金になっているから、好きな時に、ここで食ってってくれ。食事の代金は、だいたい1食あたり銀貨1枚。酒もジョッキ1杯で銀貨1枚だ」

キュウ　じゃあ、とりあえず部屋をとって、定食と酒じゃな。

レガート　同じく。

GM　では、先払いで、それぞれ銀貨4枚を払ってください。

キュウ　うむうむ。部屋代と飯代じゃな。

GM（宿屋店主）　「冒険者ギルドからの紹介なら冒険者だろ？　見ない顔だが、この町は初めてか？」

キュウ　そうじゃよ。じゃが、いろいろと噂は聞いておる。

GM（宿屋店主）　「物騒な町だからな。なにがあるかわからねえ。そういうわけで、お前さんたちがくたばったら荷物はどうしたらいい？　届けてほしいところはあるか？」

レガート　いきなり物騒なこと聞かれた！

GM（宿屋店主）　「なあに、荷物を置いたまま帰ってこないヤツがたまにいるんでな」

キュウ&レガート　ああ～～。

キュウ　そんなこともあるじゃろうのう。「手荷物以外はないんでな。心配ご無用じゃ」

レガート　その帰ってこないヤツが残していった荷物の中に楽器とかねぇか？

GM（宿屋店主）　「楽器？」

レガート　自分、楽器が得意なんで。

GM（宿屋店主）　「ほう。実は、むかし帰ってこなかったヤツが置いていったリュートがある。売り物にならないくらいオンボロだが、まだ十分演奏はできるだろう。こいつで演奏してみろ。気に入ったら、このリュートをやってもいいぞ」

レガート　おおおっ！　マジか！

別行動中のベルヴェデール　……リュート、銀貨350枚。

別行動中の長春花　おおー、めっちゃ高いです！

GM　演奏するなら「技量反射＋【芸能：演奏】によるボーナス」で判定してください。

楽器を手に入れれば、街角や酒場などで楽器を演奏して投げ銭を稼げるようになるので、冒険以外での収入が見込めます。一週間で、銀貨15枚程度の収入になるのでバカにはできません。

GM　目標値は14で。

レガート　まあまあ高い！

GM　そんなことないですよー。目標値の目安としては、技能を持っていると五分五分で成功する「普通」が目標値15なので、セミプロということにして14くらいは出してもらわないと、店主にも満足してもらえないんじゃないかと思います。

キュウ　まあ、それくらいは必要じゃろう。銀貨350枚じゃしの。がんばれ。

レガート　ならば、気合いを入れて。「俺の音を聞けぇ！」（ころころ）達成値11。「へへへ。ちょっとチューニングできてなかったみたいだぜ」

別行動中の長春花　あはははははっ。

GM（宿屋店主）　「大したことはねぇな。もう少し精進しな」

レガート　仕方ない。「そうだな。出直すぜ。でも、たまに弾かせてもらいたいんだが？」

GM（宿屋店主）　「まあ、ここにおいてあるから。うちに泊まるなら弾いてもいいぞ。で、俺を満足させるような演奏ができたら譲ってやる」

レガート　ありがてぇ。

キュウとレガートは、酒を飲みながら「老師。武勇伝を聞かせてくれ」「老師老師と言っておるが、実年齢はお主が上じゃろう」「自分、ほんと社会経験ないんで」などとグダッた後、適当なところで就寝しました。

⚜ 行方不明の少女

GM　はい。では、翌日です。快適に食事と睡眠をとって休息すると、負傷数、消耗、継戦カウンターがある程度回復します。みなさん、そこまで負傷したり、消耗したりもしていなかったので、まっさらな状態まで回復しています。

一同　はーい。

GM　というわけで、みなさん、普通に目が覚めますよ。春花さんも、気が付いたら着替えさせられて寝台に放り込まれています。

長春花　誰に着替えさせられたのか、気になります！

GM　すると、扉が開いて圃人（レーア）の若い女性が入ってきますね。「あっ。起きてたんですね。おはようございます。ごはんできてますので、着替えたら下りてきてくださいね」と言います。

長春花　あ。ありがとうございます！　あなたは、どちら様ですか？

GM（圃人（レーア）の娘）　「あたしは、この家の孫娘のメイメイです。昨夜はおじいちゃんがどんどん飲ませちゃってすみませんでした。二日酔いなら、お薬あるので言ってくださいね」

長春花　娘さんがいるのなら、ちょっと安心です。

GM（圃人（レーア）の娘→メイメイ）　「春花さんって、昨日、山賊を倒した人ですよね。確か、東方から来た鉱人（ドワーフ）の戦士を捜していらっしゃるんでしたよね？」

長春花　あれ？　すでに情報が出回ってる？　「あの。昨日お話ししましたっけ？　酔っ払っていたので覚えていないんですけど」

GM（メイメイ）　「いいえー。〝赤黒い骨〟とやりあった人ですからね。この町では、その手の噂は流れるのは早いんです」

長春花　こ、こわい。

GM（メイメイ）　「ささ。朝ご飯食べちゃってくださいね。あと、しばらくはうちに滞在してください。そのほうが安全ですよ？」

長春花　なんか、このままでは危ない依頼を断れなくなりそうです。「い、いえ。そこまでご迷惑をおかけするわけには……」

GM（メイメイ）　「気にしないでください。圃人（レーア）は、みんな家族ですから」

長春花　「……は、はい。ありがとうございます」ちょっと怖いので、深くは突っ込まないようにします。

港町ランサペールの圃人（レーア）たちは、圃人界（レーア）をハブとした情報ネットワークを築いています。そのため、圃人界（レーア）には様々な情報が集まってくるのです。

GMとしては、情報屋として圃人界（レーア）を利用してもらおうと考えていたのですが、なんだかヤクザか暗殺組織のように恐れられてしまいました。なので、もういっそのことそっち方向に舵を切っちゃおうかなと、GMも思い始めています。

まあ、そのほうが裏社会の情報は圃人界（レーア）、表社会の情報は交易神殿というふうに棲み分けもできそうですし。

時間は、朝の8時くらい。

春花は朝ごはんを食べて、約束通りに冒険者ギルドに向かいます。

冒険者ギルドでは、すでにキュウ、レガート、ベルヴェデールが待っていました。

全員が揃（そろ）ったところを見計らって、受付嬢が手招きします。

GM（受付嬢）　「はーい。みなさん、こっちに来てくださぁい。山賊を倒した報賞金が確定しましたよー。全部で、銀貨20枚です。昨日お渡しした銀貨6枚を引いて、残りの銀貨14枚をお渡しします」

一同　おおー。

キュウ　とりあえず、今夜の宿代は出せそうじゃのう。

GM　あと、実は戦闘の後で山賊の持ち物を巻き上げるのを忘れていましたので、いま決定してください。

レガート　おっ。戦利品か！

一部の敵は、装備品を持っています。ランダムで、戦闘中に壊れて使い物にならなくなっていたことになったりしますが、それでも倒した敵は6人。そこそこの稼ぎが見込めるということで、PCたちも沸き立ちます。

結果、追剥(ブッシュワッカー)から小剣(ショートソード)、盗賊(シーフ)2人からは合計で小剣(ショートソード)と投石紐(スリング)を2つずつ、破落戸(ごろつき)からは粗悪な槍(ブラントスピア)を1つ獲得しました。冒険者ギルドに買い取ってもらって、銀貨22枚になりました。

キュウ　報賞金とあわせて、銀貨42枚になったのう。ひとまず、共有財産としてとっておいて、なにかあったらここから出すということでええかの？

共有財産は、一党(パーティ)全員で管理しているお金のことです。

冒険中、情報を集めたり、必要なアイテムを購入したりするためにお金を支払う場合、ここから支払います。そうすることで、いちいち1人あたりいくら支払ったらいいのかを計算しなくてもよくなり、セッションがスムーズに進むからです。

長春花　すぐに必要なものもないですし、それでいいと思います。

レガート　山賊退治、結構儲かるなっ！　もっとやろう！

ベルヴェデール　………正しい取り引きを妨げる輩(やから)は排除すべき。

レガート　というわけで、山賊退治の依頼が張り出されてないか、依頼掲示板を見に行くぜ。

GM　そんなレガートくんを、受付嬢さんが呼び止めて「依頼を探しているんですか？　よかったら、今朝(けさ)、緊急の依頼が入ったので引き受けてもらえませんか？」と言います。

キュウ　まあ、依頼があるというのならやぶさかではない。

レガート　話を聞こう！

受付嬢によると、依頼は「アーイシャ（只人(ヒューム)／女／16歳）という女の子が、この町の沖合にある小さな無人島に渡ったまま帰ってこないので捜索してほしい」というものです。

報酬は、銀貨48枚。1人あたり銀貨12枚の計算です、

アーイシャの家は、代々、高級食材である白蛍茸(はっけいいだけ)を採集する仕事をしていて、無人島にはその茸(きのこ)を採集できる場所があるのです。アーイシャは、最近、亡くなった祖母からこの仕事を引き継いだばかりだったそうです。

長春花　はっけいいだけ？　茸なんですね。

GM　はい。夜になると白く輝く茸で、輝いている間に採集しないといけないという茸です。わかりやすくいうと、中華料理でのツバメの巣みたいなポジションの高級食材です。

キュウ　ああ～、はいはいはいはい。それは、命かけて採りにいくだけのことはありそうなもんじゃのう。

GM　普通は3日くらいで帰ってくるはずなんですが、すでに5日が経(た)っています。もちろん、嵐(あらし)とかがあれば帰ってくるのが遅くなることはありますが、最近はずっと晴天続きでした。そのため、なにかあったのではないかと心配して、家族が依頼を出したのです。

キュウ　依頼を出す前に、家族が無人島に様子を見に行ったりはしておらんのか？

GM　無人島の周囲は海賊の縄張りになっていて危険なので行っていません。
キュウ　そんなところに、娘1人で行かせておるのか！
長春花　でも、そうしないと食べていけないんじゃないですか？
GM　祖母から白蛍茸が取れる場所を教えてもらっているのが、アーイシャちゃんだけなんです。あと、狭い場所なので、身体（からだ）が大きいと作業がしづらいらしいです。
キュウ　なるほどのう。
GM　それに、アーイシャちゃんは祖母から仕事を引き継いだということで、海賊に顔をつないでいるので通してもらえますが、アーイシャちゃん以外だと捕まって殺されるか、法外な通行料を取られるかもしれないんですね。
長春花　事情はわかりました。その上で、無人島自体に危険がないのかは聞いておきたいです。
GM　あくまでも受付嬢さんが聞いた話ですが、特に危険な怪物はいないそうです。ただし、沼地があったり毒虫がいたりするそうです。
レガート　そのアーイシャちゃんのお家が、どこかの組織に所属してるってことはない？
長春花　そうですね。海賊同士の抗争に巻き込まれた可能性とかもありそうですよね。この町だと。
キュウ　娘さんの実家はともかく、その海賊の派閥（はばつ）が気になるのう。
GM　とりあえず、アーイシャちゃんの家がどこかの組織や派閥に属しているということはないそうです。海賊のほうも、あっちこっちの組織にくっついたり離れたりしていて、特定の組織に属しているという感じではないみたいですね。

　PCたちは、町の組織間の抗争に巻き込まれるんじゃないかと慎重になっています。GMの企み（たくら）によって、知らないうちに〝赤黒い骨〟と対決せざるを得ない状態に追い込まれるのではないかと考えているようです。
　まあ、だいたい正解ですが、それは第1話だけで終わるような話ではないですよー。
　ともあれ、女の子を見捨てるわけにはいかないということで、最終的には依頼を引き受けてもらえることになりました。

GM（受付嬢）　「ありがとうございます。実は、いまいろんな組織の幹部やアジトを狙った襲撃事件が相次いでいて、その対応のために高い等級の冒険者さんたちが出払ってるんですよね。引き受けてもらえて助かりました！」
長春花　あっはっはっはっ！
ベルヴェデール　……この町、どうなってるの？
キュウ　もう笑うしかないのう。

　ところで、気になるのは無人島へどうやって渡るかということですが、それは依頼人のほうで手配してくれていました。知り合いの漁師さんが運んでくれるそうです。
　ひと安心したPCたちは、相談の結果、アーイシャの家族に会ってもう少し話を聞くことにしました。海賊との顔つなぎを頼んで、無人島に渡ることを了承してもらい、トラブルを避けようと考えたからです。
　というわけで、受付嬢から冒険者ギルド発行の紹介状（依頼を受けた冒険者ですということを証明する書類）をもらったPCたちは、アーイシャの家へ向かいます。

⚜ ダメ親父と弟

キュウ　（アーイシャの家に到着して）御免（ごめん）。冒険者ギルドで依頼を受けてきた冒険者じゃが。

GM すると、酒の匂(にお)いをプンプンさせた赤い顔をしたおっさんが出てきて、「ああ？　なんだ、あんたら？　金ならないぞ」と言います。

ベルヴェデール ……すでに、もうダメな感じしかない。

キュウ 完全にあかん親父じゃのう。「娘さんの捜索依頼を冒険者ギルドで受けてきたんじゃが、依頼を出したのはあんたじゃないのかね？」

GM（アーイシャの父）「そういえば、息子が依頼を出すとかなんとか言っとったなあ。オレは、まだ5日しか経ってないんだから大丈夫だと言ったんだがな」

ベルヴェデール ………………ひどい。

キュウ「とりあえず息子さんと話をさせてくれんかのう」

GM（アーイシャの父）「あいつなら、いま仕事に出てるぞ」

キュウ「息子さんの仕事場を教えてもらえますかの」

GM 教えてくれます。市場ですね。

キュウ「もしかして、息子さん、薬屋の見習いとかしとらんかの」

GM（アーイシャの父）「おっ。なんで知ってるんだ？」

一同 はははははははは！

キュウ「ほっほっほっ。いやなあに、ちょっとした勘じゃ」　これも縁というものじゃのう。

長春花 さっさと行きましょう。

GM（アーイシャの父）「おい、待て。あんたら、酒は持ってないか？」

レガート 持ってなーい！

ベルヴェデール …………………この親父。

　ダメ親父を無視して、PCたちはアーイシャの弟が勤めているという薬屋へ向かい、そこで予想通りにブルロと再会しました。

　冒頭での出会いが活(い)かされる場面ですね。

　アーイシャの弟は、ラズールという名前の12歳の少年で、ブルロの薬屋で下働きをしていました。姉のことをとても心配していて、PCたちに「よろしくお願いします」と何度も頭を下げます。

　そして、なんと、ラズールは「もしもの時のために」とアーイシャから無人島の地図を預かっていたのです。もし、PCたちが依頼を受けた後、まっすぐ無人島に向かっていたら、地図なしで探索に挑まなければならないところでした。

　いやあ、よかったよかった。

　PCたちは、無事、ラズールから地図を手に入れました。そして、無人島には保存食などを蓄(たくわ)えた避難小屋があることを知ります。ラズールが言うには、アーイシャはそこにいるかもしれないとのこと。

　しかし、もともとの目的だった海賊との顔つなぎは、ラズールが海賊とまったく関係がなかったために果たせずじまい。仕方なく、圃人界(レーア)と交易神殿で情報を集めてみようと、ブルロの薬屋を後にします。

GM では、立ち去ろうとするとブルロさんが追いかけてきて、「どうかアーイシャちゃんのこと、よろしくお願いします」と頭を下げて、「よかったら、お役立てください」と言って虫除けの軟膏(なんこう)を1人に1個ずつくれます。

　虫除けの軟膏は、塗っておくと6時間、虫が寄りつかなくなります。毒虫がいるという無人島に行かなくてはならないPCたちにとっては、何気に重要アイテムだったりするのです。

長春花　おおー、ありがとうございます！
レガート　ラズールくんは、結構目を掛けていただいているっぽい。
キュウ　いい子そうじゃしのう。
ベルヴェデール　……安心して。必ず助ける！

　まずは、春花が圃人界へ情報収集に行きます。
　圃人界では、無人島周辺を縄張りにしていた海賊が、他からやってきた鰓人の海賊との抗争に敗れたことを知ります。つまり、無人島周辺海域を縄張りにしている組織が、アーイシャちゃん家が代々、顔をつないできた海賊から、鰓人の海賊に変わってしまったわけです。

長春花　そうかー。アーイシャちゃんは、それを知らなかったから捕まっちゃった可能性もありますねー。
ＧＭ　まあ、あるかもしれませんね。あと、「鰓人の海賊たちは、無人島の近くの海底にある遺跡を調べているらしいという噂もありますね」とメイメイさんが教えてくれます。
長春花　なるほどー。う〜ん。では、少し考えてから「もしかしたら、鰓人の海賊たちと争うことになるかもしれませんが、メイメイさんたちにはご迷惑のかからないようにします」と言っておきます。念のために。あとあと、後ろから刺されたくないので。
ＧＭ　そうすると、メイメイさんが笑顔のまま固まりました。
長春花　ん？　どうしたんですか？
ＧＭ（メイメイ）「……いえ。なんでもありません。じゃあ、お仕事がんばってくださいね」
長春花　はい。ありがとうございます。あっ、そうだ、情報料、お支払いしますね。
ＧＭ（メイメイ）「いりませんよ〜」
長春花　いえ。お仕事のための情報ですのでちゃんとお支払いします。
ＧＭ（メイメイ）「気にしないでください。圃人はみな家族。この程度のことで、家族からお金は取れません」
長春花　いえいえ。そんなこと言わずに。
ＧＭ（メイメイ）「困ります。おじいちゃんに怒られちゃいますー」

　何度か「払います」「いりません」を繰り返した後、なんとか銀貨3枚を受け取ってもらった春花でしたが、メイメイからは「じゃあ、お預かりしておきますね」と言われて、「絶対、いつかヤバイお仕事を頼まれると思いますっ」とビクビクします。
　いや、そんなに怯えんでも取って喰ったりしないですよー。
　と言いたくても言えないＧＭでした。
　仲間と合流する前に、春花は「一応、ご迷惑のかからないようにしますと言ったので、変装用の靴と襟巻きを買って種族を隠そうとします」と、銀貨5枚を支払います。律儀です。
　春花から鰓人海賊団と海底遺跡の話を聞いた一党は、続いて交易神殿へ向かうことにしますが——

ベルヴェデール　……あの神殿、なんか威圧感あるから。みんな、一緒に来て。

　ということで、4人でぞろぞろと交易神殿に入っていきます。
　ここでは、交易神の信徒らしく10枚の情報料を共有財産から支払い、正当な取り引きで情報を買います。

GM　情報料を支払うと、個室に通されます。そして、待つことしばし、眼鏡(めがね)をかけた綺麗(きれい)な女神官さんがやってきます。「交易神殿の情報担当神官のメリーダと申します。よろしくお願いします」

レガート　ベル姉さんといい、メリーダさんといい、交易神殿は楽園か！

GM（メリーダ）「沖合の無人島周辺の海賊についての情報をお求めということですが、間違いありませんか？」

ベルヴェデール　……なに言ってるの？

長春花　はい。あのあたりを縄張りにしていた海賊が、鰓人(ギルマン)海賊団に取って代わられたことまでは知っているので、それ以外の情報をお願いしますっ！

GM（メリーダ）「鰓人(ギルマン)海賊団は、黒大老という組織とつながりがあります」

ベルヴェデール　こくたいろう？

GM　「黒」い、「大」きな、老人の「老」と書いて、黒大老です。

キユウ　組織名なんじゃな？　個人名ではなく。

GM（メリーダ）「もともとは個人名です。黒大老の創始者が、そのように呼ばれていたと言われているのです」

キユウ　なるほどなるほど。

GM（メリーダ）「黒大老は、このランサペールで上位3つまでに入る巨大な組織です」

レガート　うおっ、ヤベェ！

長春花　それは、メイメイさんも固まるはずです。

GM（メリーダ）「黒大老の構成員は多岐に亘り、只人(ヒューム)、鉱人(ドワーフ)、圃人(レーア)などはもとより、人狼(ワーウルフ)や鰓人(ギルマン)、その他の余所(よそ)の地域では怪物扱いされるような者たちも従えています。そのため、荒事を得意としています」

一同　………。

キユウ　まあ、とりあえず近寄らないようにするしかないのう。筋通すとか言ったら、大赤字にしかならんじゃろうし。

GM（メリーダ）「僭越(せんえつ)ながら、鰓人(ギルマン)海賊団と事を構えたとしても、あまり心配する必要はないかと思いますよ。うちが調べたところでは、鰓人(ギルマン)たちのほうから黒大老に加えてほしいとすり寄っているだけで、まだ完全に傘下に加わったわけではないようですから」

長春花　いまは研修中か、試験中って感じなんですね。

レガート　それなら、最悪、自分たちが鰓人(ギルマン)海賊団をぶっ飛ばしても、その程度のヤツらだったってことで、黒大老は動かねぇってことになるかもな。

ベルヴェデール　……希望的観測。それに、まだ鰓人(ギルマン)たちがアーイシャちゃんを攫(さら)ったと決まったわけじゃない。

長春花　そうですね。限りなく、それっぽいというだけです。

キユウ　あるいは、鰓人(ギルマン)どもがウロウロしているせいで動けなくなっとるのかもしれん。

長春花　アーイシャちゃんが、海底遺跡で生(い)け贄(にえ)にされそうになっているというのに、銀貨1枚くらい賭(か)けたい気もしなくもないです。

キユウ　それはなおさら、急がねばならんのう。

レガート　海底遺跡といえば、メリーダさんは海底遺跡について、なにか知らないか？

GM（メリーダ）「無人島にある大灯台跡の近くに海底遺跡があるという話は、かなりむかしからあります。しかし、何のために造られた遺跡なのかは、内部がどうなっているのかはわかっていません」

PCたちは、無人島の地形や棲息している怪物について情報を集めようとしますが、新発見はあり

ませんでした。

そのため、そろそろ情報も出尽くしたと判断したPCたちは、いよいよ無人島に乗り込みます。

⚜ 海賊の島へ

GM　ラズールくんが知り合いの漁師さんに頼み込んで手配した船に乗って、無人島に渡ります。というわけで、船酔いするかどうか、「体力持久＋冒険者レベル＋【免疫強化】によるボーナス」で体力抵抗判定してください。達成値は13です。

長春花　ああ、達成値8。やっぱり昨夜お酒飲み過ぎました！

ベルヴェデール　……15。

レガート　さすが、ベル姉さん。いつも涼しげなところが素敵！　自分は13で、ギリ成功。

キュウ　う……12。失敗じゃ。

GM　失敗した人は、1d3（1d6の出目の半分。端数切り上げ）点だけ消耗します。

長春花　すみませんっ！　「祈念」していいでしょうか？　わたし、圃人（レーア）なので体力点が2、持久点が1しかなくて、この手の判定は苦手なんです。この先も、同じような判定がありそうなので、ここで3点消耗してしまう可能性は避けたいです。

「祈念」とは、因果点を使って失敗した判定を成功にしたり、ダメージを決め直したりすることです。因果点は、一党（パーティ）で共有するポイントなので、使いたい場合は春花のように全員の許可を取るようにしましょう。

レガート　OK、OK。少しは使わないと追加経験点がもらえないんで使ってくれ。

キュウ　うむうむ。

ベルヴェデール　……どうぞ。

GM　全員、異議なしのようなので、春花さんは2d6してください。出目が、現在の因果点である3以上なら成功です。まあ、いまのところ、1ゾロじゃなければ成功ですね。

長春花　みなさん、ありがとうございますっ！　（ころころ）出目10で、成功しました。

GM　はい。では、春花さんの体力抵抗判定の失敗は、成功になりました。代わりに、因果点が1点上がります。

因果点は、使うと成功しても失敗しても1点上昇するのです。

そして、シナリオが終わった時点での因果点の高さによって、追加で経験点をもらえます。

追加経験点がほしいから積極的に使っていきたいけど、使いすぎると必要な場面で数値が高くなりすぎていて成功しにくくなる。でも、使わないままシナリオが終わると、追加経験点がもらえない。まったく悩ましい。それが因果点なのです。

GM　キュウさんはどうしますか？

キュウ　儂は、やめておこう。（ころころ）ぐっ……2点消耗した。じゃが、やせ我慢しておこう。蜥蜴人（リザードマン）の顔色などわからんじゃろうしな。

レガート　老師が遠くを睨んで何かに思いを馳（は）せている！

キュウ　うむ。こみ上げてくるものを我慢している。

GM　では、みなさん島の北側にある船着き場に上陸しました。漁師さんによると、島は断崖絶壁に囲まれていて、船がつけられるのは、北側にあるこの船着き場と、南端にある大灯台跡周辺の浅瀬だけだそうです。しかし、大灯台跡の周辺には鰓人（ギルマン）の海賊がうろついているので、漁師さんは行き

たくないみたいです。

ベルヴェデール　……大灯台跡の近くには海底遺跡があるから。

キュウ　うむ。それは避けておいて正解じゃろ。

GM　船着き場は、岩場に簡単な桟橋があるだけの船着き場で、近くの岩の上にアーイシャちゃんのものと思われる小舟が引っ張り上げられています。どうやら、アーイシャちゃんがこの島に上陸したのは間違いないようですね。

長春花　問題は、そのあとになにがあったかですねー。

GM　漁師さんは、明日の正午頃に迎えにくると約束して去っていきました。これからお仕事に行くそうです。

ここで、PCたちはラズールにもらった地図を確認します。

地図によると、アーイシャがいると思われる小屋は島のほぼ中央にありますが、船着き場との間には山が横たわっています。このため、小屋に向かうには、南側へ山を迂回して沼地を越えるか、島の北辺に沿って西側へ迂回し、山の南側へ回り込むかしなければなりません。

PCたちは相談し、ひとまず南に進んで沼地の様子を確認することにしました。

背の高い葦のような植物が生い茂る海岸を歩いている途中、第六感判定に成功したレガートが、海から何者かが一党を監視していることに気づきます。監視していた影は、すぐに水中に消えましたが、怪物知識判定にも成功したレガートは、それが鰓人だったことを見抜きました。

これで、PCたちも鰓人海賊団に気づかれてしまったことを知ったわけです。

PCたちは、海からの襲撃に警戒しつつ、沼地へと向かいます。

GM　南に進むと、やがて足元がぐぢゅぐぢゅしてきます。

長春花　ああ～。これは、やっぱり沼地に突っ込む感じですね。16歳の女の子が、こんな沼地を突っ切るでしょうか？

レガート　少なくとも、都会派の自分には似合わねぇな。

キュウ　レガートに似合うかどうかはともかく、先に北側に回ってみてはどうじゃろう？

長春花　そうですね。そうしましょう。

いったん船着き場に引き返し、北側の断崖沿いに進んだPCたちは、断崖の壁面に桟道が作られているのを発見します。

GM　断崖付近は、かなり風が強いですね。桟道を進むなら、壁面に補助ロープが張られているので、これを掴みながら進めそうですけど。

長春花　ロープは古いものですか？

GM　ロープ自体は新しいですね。ただ、ロープを打ち付けてある金具には古いものも新しいものもあります。

キュウ　先祖代々、この島で白蛍茸を採ってきたんじゃから、定期的にロープを交換したりしていたんじゃろうな。

長春花　じゃあ、アーイシャちゃんが使っていた道は、こっちで間違いないっぽいですねぇ。進みましょうか？

GM　桟道を進みますか？

一同　進みます。

GM　それなら、体力抵抗判定をしてください。これは、風が強いので、風に煽られて落ちるかどうかの判定です。

レガート　体力抵抗！

長春花　あははは。さっきも言ったように、わたし、この手の判定が苦手なんですよねぇ。

ＧＭ　「体力集中＋冒険者レベル＋【過重行動】によるボーナス」でどうぞ。

キュウ　ＧＭ、体力だけじゃなくて、軽業とかダメじゃろうかのぅ。

ＧＭ　じゃあ、「技量集中＋冒険者レベル＋【体術】によるボーナス」で判定していいことにしましょう。さっきから体力勝負の判定ばかり続いてますからね。得意なほうで判定していいですよ。
目標値は、どちらも12です。

キュウ　まあ、【体術】は持っておらんし、体力のほうが高いから結局、体力集中で判定するんじゃがのう。（ころころ）うむ。達成値18は成功じゃな。

レガート　技量集中を使って。（ころころ）10。都会派だから、こういうのは苦手だ！

ベルヴェデール　（ころころ）【過重行動】があるので、体力集中で判定して14。

長春花　わたし、落ちそうな気がするんですよねー。

ＧＭ　春花さん、言霊（ことだま）って知ってますか？

長春花　体力低いので技量集中で。（ころころ）ほらぁ！　出目3で、達成値8です。落ちました！
「ひゃあああぁーーーっ！」

ＧＭ　えーと。レガートくんと春花さんが落ちましたね。

キュウ　とっさに手を伸ばしてみるが、どうじゃろう？

ＧＭ　さすがに手を伸ばしたくらいでは届きませんね。鞭なら届くかもしれませんけど。

ベルヴェデール　……鞭？

ＧＭ　【拘束攻撃】に成功したら、どちらか1人に巻き付けて落下を防げたことにします。ただし、重みでいっしょに落ちるかもしれませんけど。そこはまた体力反射かなにかで判定になります。

ベルヴェデール　……うーん。

ＧＭ　ちなみに、落ちても軽業判定に成功すれば、ダメージを半減できます。基準値は「技量反射＋武道家（モンク）ｏｒ斥候（スカウト）ｏｒ野伏（レンジャー）レベル＋【体術】によるボーナス」ですね。

レガート　おっ。技量反射なら、わりと得意だな。

ベルヴェデール　……じゃあ、大丈夫？

長春花　わたしも技量反射ならなんとか。

ＧＭ　どうします？

ベルヴェデール　…………軽業、がんばって。

長春花　はい。がんばります！

ＧＭ　では、春花さんとレガートくんは、軽業判定してください。目標値は……あれ？　落下ダメージを軽減するための軽業判定の目標値っていくらだったっけ？　ちょっと待ってくださいね。調べますので。

ルールブックの巻末にある索引で「落下ダメージ」の頁（ページ）を調べて、ぺらぺらぺら……と頁をめくります。

ＧＭ　…………目標値は「落下距離（ｍ）の3倍」です。

レガート　ぐふう。

長春花　あはははっ！　どのくらいの高さから落ちたんでしょう？　断崖絶壁ですよね？

ＧＭ　ま、まあ、だいたい5ｍくらい？

本当は、10ｍくらいのつもりだったんですけどね。

キュウ　なら、目標値は15じゃな。なんとかなる数値じゃ。
長春花　そうですね！　（ころころ）14でした！
レガート　（ころころ）12。さよなら、ベル姉さん。
GM　え、えーと。落下ダメージは「落下距離（m）の半分×1d6」点なので、3d6点の殴属性のダメージです。

春花は10点、レガートは6点、それぞれ負傷しました。
落下ダメージは、装甲値で軽減できないので、大ダメージでなくてよかったです。
ふう。危ない危ない。

キュウ　いまさらじゃが、落ちる判定のところで因果点を使っておけばよかったのう。
レガート　ああっ！　うっかりしてたぜ！
ベルヴェデール　……うん。
長春花　あはは。まだ使いどころがわかってませんでしたね。
GM　…………。

ここで、GMは考えました。
実は、このシナリオは島に上陸してからが本編だったりするのです。無人島を探索しながら、沼地を踏破したり、森の中で道に迷ったり、島内をウロウロしている鰓人（ギルマン）と戦ったりしてもらう予定でした。
しかし、収録時間はすでに5時間越え。
オンライン・セッションは、プレイヤーの表情が見えないので、会話に割り込むタイミングが難しく、時間がかかることも多いのですが、まさかこんなに長くなるとは想定外。
まあ、プレイヤーたちも初めての顔合わせで、様子見しつつ譲り合った結果、相談が長引いたり雑談が続いたりしていましたから、仕方ありません。
しかし、問題なのは、このままではあと3時間はかかってしまいそうだということです。
いくらなんでもやりすぎです。
そこで、GMは決断しました。
ここから、シナリオを変更しよう。なんとか、あと1時間くらいで終わるように持っていこう、と！
といっても、せっかく用意してきたシナリオのすべてを捨てる必要はありません。
小屋で見つける予定だった地下通路とか、大灯台跡で発見するはずだったあの子とかを、この断崖下の岩場から見つけていけばいいだけなのです。
というわけで。

GM　断崖の下は、岩場でしたが、春花さんとレガートくんは運良くゴツゴツした岩の上には落ちませんでした。で、落ちた人たちは気づきますが、なんと断崖の下には洞窟（どうくつ）があります！
一同　おおーっ！
ベルヴェデール　……怪我（けが）の功名（こうみょう）。
GM　狭い裂け目のような洞窟が、ぽっかり口を開けていますね。
レガート　これか！
長春花　うん。きっと白蛍茸が採れる場所への入り口ですね！

どうやら、「白蛍茸が採れる場所は狭い」と言っていたのを覚えていてくれたみたいです。

思わぬ発見に、いい感じにプレイヤーたちのテンションも上がっています。
シナリオを変更したのは正解のようですね。

春花たちから洞窟があるのを聞いたキュウとベルヴェデールは、ロープを使って断崖を降り、合流しました。そして、応急手当判定をして、キュウが春花の負傷を5点、レガートが自分の負傷を2点それぞれ回復させました。

さらに、岩場の隅に小舟が泊められているのも発見します。

PCたちは、この小舟がアーイシャのもので、船着き場にあったのは別の誰かが使ったものかもと疑い始めますが、あっちの小舟は町と島を往復するためのもので、こっちの小舟が島の周囲を移動する用と結論づけました。

正解。そのつもりで出しました。あと、もしもの時の緊急脱出用でもあります。

こうして、洞窟の中にアーイシャがいると確信したPCたちは、洞窟に入ることにします。

⚜ 暗渠の淵に

レガート　【暗視】があるので、洞窟の中を覗いてみるぞ。どんな感じ？
GM　左右や天井から岩が突き出していて視界が遮られるので、よく見えません。
キュウ　狭いというとったが、儂らは入れるんかの？
GM　かなり厳しいですが、入れなくはないです。でも、行動にペナルティを受けそうですね。ちなみに、圃人や特に小柄だという設定の人はペナルティを受けませんけど、誰かそういう人います？
レガート　ないな。
ベルヴェデール　……ない。
キュウ　むしろ、儂は横幅が……。
長春花　なんとなくベルさんは背が高い印象ですね。
GM　まあ、それは気にせず、通常のペナルティのみということで。
キュウ　助かるわい。

などと言いながら、PCたちは春花を先頭に、レガート、ベルヴェデール、キュウの順に一列で洞窟を進んでいきます。

洞窟の中では、岩と岩の狭い隙間を強引に進んでいかなくてはならないので、春花以外のPCは「体力持久＋冒険者レベル＋【過重行動】によるボーナス」で判定し、失敗すると消耗することにしました。

【長距離移動】と【過重行動】のどっちを適用するか悩みましたが、状況を考えると無理な姿勢で身体を維持し続けたり、隙間に身体をぐいぐい押し込んだりするのには、体力だけでなく筋力も必要だろうと思ったので【過重行動】にしました。

結果、レガートだけが失敗。因果点を使って失敗を成功にしようとしますが——

GM　いまの因果点は4なので、ほぼ成功しますよ。
レガート　楽勝だぜ！　（ころころ）出目3！　失敗っ！
GM　レガートくんは、1d3点消耗します。そして、因果点は5に上昇しました。
レガート　（ころころ）1。ま、まあ、1点なら大丈夫。

一方、先頭を歩いていた春花は、第六感判定に成功して虫が飛んでいることに気づきます。
ここで、ブルロからもらった虫除けの出番です。
早速、PCたちは虫除けの軟膏を塗りました。

長春花　ブルロさんと仲良くなっておいてよかったですねっ！

ベルヴェデール　……ほんと。

ブルロに感謝しつつ、PCたちは洞窟を奥へと進み、白蛍茸が生(は)えている空洞に辿(たど)り着きます。そこで、さらに洞窟の奥へと向かって続く血痕(けっこん)を発見しました。

レガート　やべえ。

長春花　それは、人の血ですか？

GM　人の血に思えますね。

キュウ　量は、どの程度かの？　ポタポタ？

GM　ポタポタよりは多いですね。ボタッ、ボタッ、という感じです。出血多量というわけではないですが、かなりの出血量なので大怪我の部類ですね。

ベルヴェデール　……急いで進む。

ここで再び、さっきと同じズリズリと隙間を強引に進む判定。今度も失敗したのは、レガートのみ。

長春花　森人(エルフ)は背が高いから狭い場所は苦手なんですよ！

レガート　岩が耳に当たってストレスが！

因果点は使用せず、1d3して3を振り、3点消耗しました。これで、レガートは合計4点消耗したことになります。あと1点消耗すると消耗ランクが1になるため、すべての判定に−1のペナルティを受けてしまいます。

GM　そうしてしばらく進むと、岩と岩の間に只人(ヒューム)の女の子が挟まっています。というか、隙間を進んでいる間に意識を失ったけど、挟まっていたので倒れずに済んでいるという感じです。

長春花　要救助者1名発見しましたっ！

ベルヴェデール　……生きてる？

GM　生きてます。

長春花　よかったですっ！

キュウ　いったん広い場所に引っ張り出してから応急手当じゃな。

長春花　このまま引きずると頭をゴンゴンぶつけそうなので、さっき買った襟巻きを巻いて保護してから慎重に引っ張ります。

PCたちは、女の子を隙間から引っ張り出して怪我の様子を確認します。すると、深い切り傷がある上に骨折までしていることがわかりました。放置しておくと、命の危険があるほどの大怪我です。応急手当では十分ではないと判断したキュウが《小癒(ヒール)》をかけます。



キュウ　「古兵（ふるつわもの）たる鴨嘴竜（ハドロス）よ。傷の痛みを克己（こっき）せし、その身の強さを分けたもう」（ころころ）呪文行使基準値が7、出目が6で達成値13じゃ。

GM　女の子に直接手を触れてかけるなら、効力値に＋5できますよ。

キュウ　当然、そうする。

そうすると、《小癒（ヒール）》の最終的な効力値は「達成値（13）＋接触によるボーナス（＋5）」で、18になります。

キュウ　効力値18の効果は「3d6＋5＋竜司祭（ドラゴンプリースト）レベル」じゃから、3d6＋6じゃな。（ころころころ）18点回復したぞい。

GM　では、みるみる傷口が塞（ふさ）がっていきます。ただし、失った血や体力は戻りません。消耗も回復しません。

ベルヴェデール　……骨折は？

GM　完全には治りません。まあ、つながりかけという感じです。

長春花　それなら、余っている松明（たいまつ）かなにかで添え木をしておきますよっ！

GM　手当道具を消費して添え木もできたことにします。

キュウ　うむ。なら、儂が持っているぶんから減らしておこう。

長春花　それで、女の子の意識は戻りますか？

GM　負傷はほぼ完全に治っていると思いますが、意識が戻る気配はないですね。どうも、消耗があと1点で死亡するところまでいっているようで、推定、1日以上はあの場所に倒れていたんじゃないかなと思います。

キュウ　おお。危なかったのう。

長春花　間一髪ですっ！

PCたちは、アーイシャと思われる女の子の持ち物を探って、荷物袋から石版を発見します。この石版の表面には、古代の文字が刻まれていました。

魔術師（ソーサラー）レベルを持つ春花が古代文字の解読に挑み、判定には失敗しますが、因果点を使って成功に変更します（因果点5→6）。

GM　石版に刻まれているのは、何らかの秘薬の製法です。ただし、何枚かある石版のうちの一枚だったようで、どんな効果がある秘薬かはわかりません。ただ、秘薬の素材に白蛍茸が含まれていることはわかりますよ。

長春花　うーん。なんだか、秘薬の製法みたいですけど、よくわかりませんっ！　とりあえず、あとで調べられるように、内容を襟巻きに書き留めておきたいです。

うーん。襟巻きに写し取るのはちょっと無理がある気もしますが、まあいいでしょう。

GM　はい。じゃあ、襟巻きに書き取りました。判定はなしでいいですよ。

長春花　やったっ！

キュウ　そして、どうやら、この石版が原因でアーイシャちゃんは何者かに襲われたようじゃのう。というか、この子がアーイシャちゃんだとは、まだわかっておらんか。

長春花　こんな無人島に、同じ年頃（としごろ）の只人（ヒューム）の女の子が何人もいるとは思えないので、アーイシャ

ちゃんで確定だと思います。

キュウ　それもそうじゃがの。

長春花　そして、この後、アーイシャちゃんとこの石版を狙う輩が現れる可能性がありますっ！

ベルヴェデール　……それもある。でも、まず消耗を回復させないと。このままだと、この子、死んじゃうかも。

長春花　はっ！　その通りですねっ！　でも、消耗ってどうやったら回復するんですか？

GM　消耗は、強壮の水薬(スタミナポーション)か、《賦活(バイタリティ)》の呪文、または睡眠で回復します。

ベルヴェデール　……小屋へ行って、そこで寝かせる？

レガート　このまま奥へ進んだら、小屋に行けるんじゃね？

GM　小屋まで行けるかどうかはわかりませんが、小屋の方向へ続いている気はしますね。

長春花　じゃあ、奥へ進みましょうっ！

女の子（たぶんアーイシャ）をキュウが担(かつ)ぎ、洞窟の奥へと進む一党(パーティ)。

再び消耗するかどうかを判定し、女の子を担いでいることで―４のペナルティを受けたキュウと、レガートが失敗。あと１点消耗すると消耗ランクが１になるレガートは、因果点を使って成功したことにしました（因果点６→７）。

すでに船酔いで２点消耗しているキュウは、悩んだ末に因果点を温存しておくことにしますが、これが裏目。１ｄ３で３を振り、３点消耗してしまいます。

キュウ　やってしもうたぁ〜！

これで、キュウは消耗ランク１に突入。以後、すべての判定に―１のペナルティを受けてしまうことになりました

GM　やがて、上へと続く梯子(はしご)がある場所にやってきます。

長春花　梯子の上はどうなっていますか？

GM　木の蓋(ふた)のような扉がついています。潜水艦の甲板にあるハッチみたいな、下から押し上げて開くタイプのいわゆる落とし戸です。

キュウ　誰か上に行って様子を見てきてくれんかの？

長春花　では、わたしが行きます！　梯子を上って、刀の端っこで、ちょっと落とし戸を押し上げてみますけど？　上がどんなところか、隙間から覗いてみたいので。

GM　落とし戸は、特に抵抗もなく持ち上がります。隙間から覗いてみますが、暗くてよくわかりません。

長春花　暗い……開けて大丈夫そうかなぁ？　うーん。たぶん、大丈夫だと思うので、落とし戸を開けて、出てみます！

GM　第六感判定してください。

長春花　きゃあぁ！　知力反射は７だけど、斥候(スカウト)、野伏(レンジャー)、精霊使い(シャーマン)も【第六感】技能もないので、基準値は７のまま！　（ころころ）出目４で11ですけど？

目標値は13なので春花の第六感判定は失敗しました。しかし、状況的に春花が失敗に気づける場面ではないので、失敗したことは伝えません。

とはいえ、そもそも判定を指示した時点でＰＣたちには「なにかありそうだ」ということは伝わっているので、しばらくの間、「なにが起こるんだろう、どきどき」というスリルを味わってもらいましょう。

✤ 鰓人(ギルマン)海賊団との遭遇

GM　とりあえず、春花さんは地下室っぽい大きめの部屋に出ました。壁際に棚があったり、木箱がおいてあったりして、扉も1つあります。雰囲気的に倉庫かもしれませんね。

長春花　じゃあ、下にいるみんなに小声で「地下室みたいです。誰もいません」と言います。

洞窟内のレガート　続いて、梯子を上がる。

洞窟内のキュウ　では、ベルヴェデールさんには悪いが、レガートの次は儂がアーイシャちゃん（推定）を背負って上がろう。（ベルヴェデールに）殿(しんがり)を頼む。

洞窟内のベルヴェデール　……頼まれる。老師がアーイシャちゃんを落としても大丈夫なように構えてる。念のため。

洞窟内のレガート　自分も受け止めて！

洞窟内のキュウ　早く上がらんかい。

GM　えーと。レガートくんが上がったところで、地下室の扉がガチャンッと開きます。

長春花　むっ！　何者ですか？

GM　魚っぽい人型をしたヤツらです。

一同　ああ！　鰓人(ギルマン)！

GM　はい。さっき、レガートくんが怪物知識判定に成功したのでわかりますね。鰓人(ギルマン)です。鰓人(ギルマン)は、ぞろぞろと6体入ってきます。

と言いながら、GMはパソコンの地図上に、敵を表すコマを6つ（A～F）を並べます。さらに、春花とレガートだけを地下室の隅にある落とし戸の周囲に配置。

2人と、鰓人(ギルマン)たちとの距離は10ｍです。

レガート　6体か。ちょっと多いな。

長春花　やっぱり【薙(な)ぎ払(はら)い】を取っておくべきでした……。

GM　鰓人(ギルマン)は、3種類います。そのうち、1種類はレガートくんが知っていた普通の鰓人(ギルマン)ですが、残りの2種類は違います。

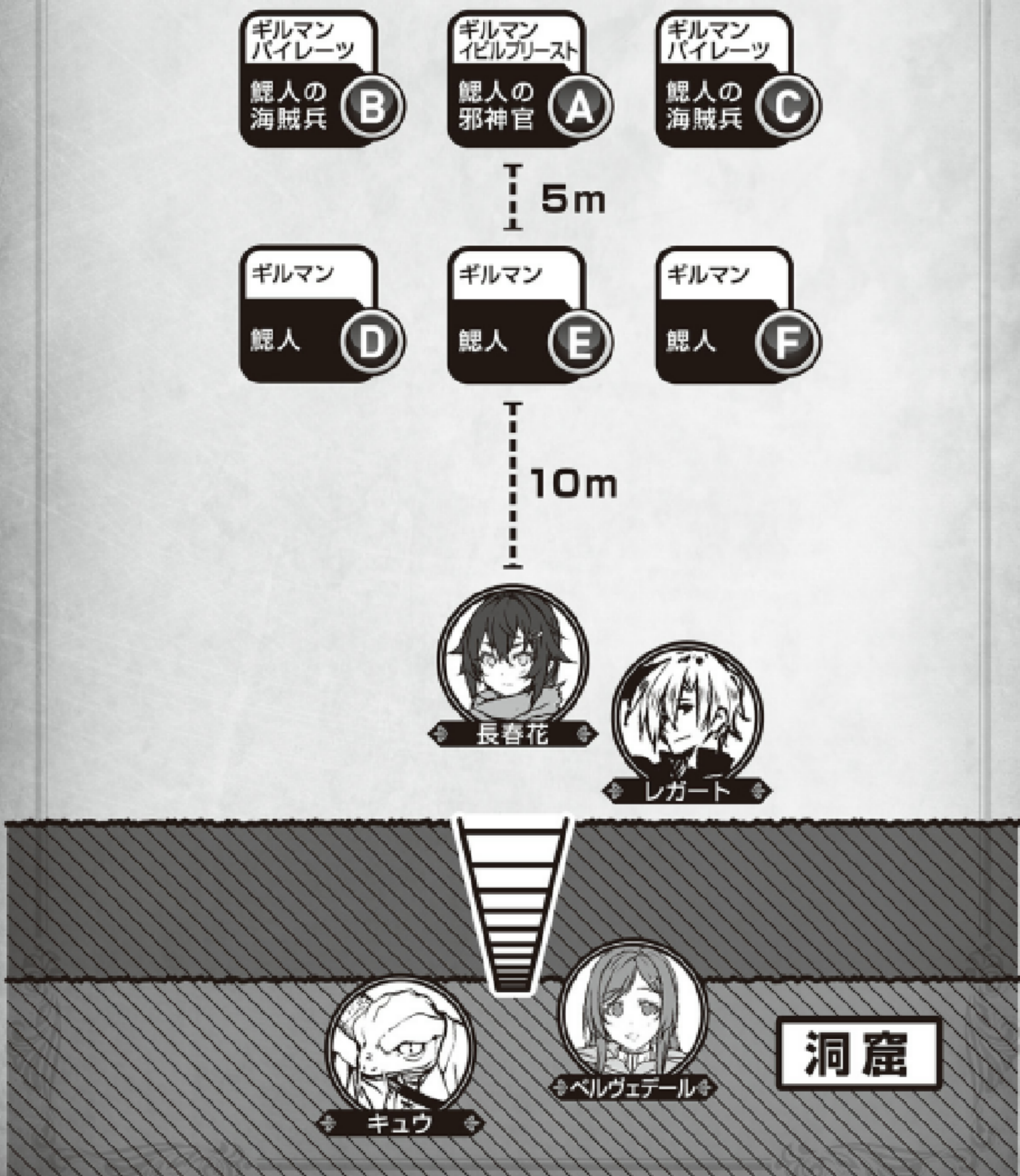
洞窟内のベルヴェデール　……でも、ルールブックには鰓人(ギルマン)しかいない。

長春花　このシナリオのオリジナルモンスターですねっ！

GM　はい。そうです。なので、春花さんとレガートくんは、怪物知識判定してください。下にいるキュウさんとベルヴェデールさんは見えないので、まだできません。

第1話

鰓人海賊団との戦闘



怪物知識判定の結果、敵Aが鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト）、敵B～Cが鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）だとわかりました。残りの敵D～Fは、ただの鰓人（ギルマン）です。

ちなみに、鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト）は邪神官（イビルプリースト）、鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）は盗賊（シーフ）を、それぞれベースにして、生命力を上げる代わりに呪文抵抗力を下げたり、特殊能力「水中適用」を付けたりしています。

長春花　鰓人（ギルマン）は知りませんでしたが、アイパッチをしていたのでなんとなく海賊だということは、わたしにもわかりましたっ！

GM　ははは。鰓人（ギルマン）の判定に失敗して、鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）の判定に成功したんですね。

長春花　はい。邪神官（イビルプリースト）は、ぜんぜん知りません！　雰囲気的に、フングルイとかイアイアとか言い出しそうで怖いですけど。

洞窟内のキュウ　ヤバイのう。正気度が試される感じじゃのう。

それはゲームが違いますよ、老師。

GM（鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト））　「コンナ所ニ、鰓（エラ）ナシドモガ居ルゾ。アノ鰓ナシノ小娘ノ仲間カ？　小娘ヲ渡セ！　石版ヲ返セ！」

長春花　いまの台詞（せりふ）、アーイシャちゃんを傷つけたのは、こいつらで確定ですね！　ぶっ殺していいですか？

レガート　まあ、邪神官（イビルプリースト）や海賊という時点で、問答無用だろう。

洞窟内のキュウ　うむ。とりあえず、ベルヴェデールさんと順番を変わって、地面にそっとアーイシャちゃんを降ろしておこう。

洞窟内のベルヴェデール　……悪は滅ぼす。

長春花　というわけで、刀を抜きます。

GM（鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト））　「イヤ、チョット待テ！　マダ話シ合イノ余地ハアル」

一同　はあ？

突然、態度を変えた鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト）に訝（いぶか）しむ一党（パーティ）。

まあ、当然ですけど。

ここで、知力抵抗判定（知力反射＋冒険者レベル＋【沈着冷静】によるボーナス）で判定。

これに成功した春花は、相手が不自然に話を引き延ばそうとしていることに気づきます。

長春花　増援でも来るのかもしれないですねー。

GM　鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト）は「武器ヲシマッテ。落チ着イテ、話シ合オウ」と言いますけど、攻撃しますか？

長春花　時間稼ぎをしようとしているのはわかっているので、「お前の魂胆はお見通しですっ！」と言って刀を突きつけますよっ！　ふんふん！

レガート　それを見て、スチャッと投矢銃（ダートガン）を構える！

GM　では、ここから戦闘です。鰓人（ギルマン）海賊団は、鰓人（ギルマン）（D～F）が前にいて、その少し後ろに邪神官（イビルプリースト）と海賊兵がいます。みなさん、先制判定してください。

先制判定の結果、行動順はこんな感じに。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
13	長春花
9	レガート、キュウ
7	鰓人の邪神官（A）
6	ベルヴェデール
2	鰓人の海賊兵（B、C）
1	鰓人（D、E、F）

GM　なぜ、こんなに鰓人ども、やる気がないのか！

長春花　あはははっ！　所詮は、陸に上がった魚ですよ。

GM　くっ……それでは、春花さんから、どうぞ。

レガート　お嬢！

洞窟内のベルヴェデール　……お嬢って？

長春花　ははは。いつ、お嬢になったのかわかりませんが、「レガートさん、何ですか？」。

レガート　自分、《酩酊》の呪文を使っちゃおうかと。

長春花　なら、わたしは、行動順をレガートさんの後ろに遅らせたいです。できますか？

GM　はい。どんな判定でも、その判定を行った人は達成値を好きなように低くできます。まだ誰も行動していないですし、「先制力を9まで下げて、レガートくんに先に行動してもらう」とすればできますね。

長春花　じゃあ、そうします！

GM　了解です。では、レガートくんの番です。

レガート　よし。鰓人のちょっといいところを見させてもらおう！　邪神官を中心点にして、《酩酊》をかける。

GM　はいはい。

《酩酊》は、酒の霧を発生させて範囲内にいる者を無差別に酔っ払わせる呪文です。酔っ払った者は、判定にペナルティを受けたり、眠ったりします。そして、その効果範囲やどのくらいのペナルティを与えるかは、呪文を使う時に求める効力値で決まります。

レガート　「呑めや歌えや酒の精。歌って踊って眠りこけ、酒呑む夢を見せとくれ」（ころころ）おっ！　達成値15！　邪神官を中心に半径10ｍで、－2のペナルティ。

GM　半径10ｍなら、鰓人たちは全員入っちゃいますね。春花さんには――

レガート　大丈夫！　届かない！

GM　ですね。じゃあ、呪文抵抗します。

レガート　チッチッチッ。呪文抵抗じゃなくて、体力抵抗判定な。

GM　あっ……。

そうなのです。

普通、呪文をかけられたら呪文抵抗力で判定し、その達成値が呪文行使判定の達成値（今回の《酩酊》の場合は15）以上なら、呪文の効果を打ち消したり軽減したりできます。

しかし、《酩酊》の場合、呪文に抵抗するというよりも、呪文の効果で発生する酒の霧で酔っ払うかどうかを判定することになるので、体力抵抗判定になるのです。

つまり、春花がメイメイのおじいさんにお酒を勧められた時にやった判定と同じです。

ＧＭ　うぐ……体力抵抗判定ね。了解了解。怪物のデータには体力抵抗判定の基準値がないので、「怪物の知能による達成値」を使います。まず、邪神官から（ころころ）達成値11。

レガート　くっくっくっ。こっちの達成値と4差あるから、寝たな。

長春花　よしっ！

洞窟内のキュウ　ほっほっほっ。いい感じじゃのう。

ＧＭ　これは、イヤな予感がする。

その予感の通り、次々に寝る鰓人海賊団。

結局、起きていたのは鰓人の海賊兵（Ｂ）だけ。でも、すべての判定に−2。

その鰓人の海賊兵（Ｂ）も、春花の下段から斬り上げる必殺剣「野火」で大ダメージを受けた上、梯子を上がってきたベルヴェデールの【拘束攻撃】が命中！　鞭でぐるぐる巻きにされて、転がされました。

長春花　あははははっ！

ベルヴェデール　……やった。

レガート　完璧な流れ！

洞窟内のキュウ　もう降伏していいんじゃよ？

ＧＭ　さすがに、もう諦めます。（鰓人の海賊兵）「マ、待テ。話セバワカル」。

ベルヴェデール　……話せばわかると言って、生き残ったヤツがいるとは思えない。

洞窟内のキュウ　そうじゃな。さっさと始末して、そやつらの増援が来る前に来た道を戻ったほうがよかろう。アーイシャちゃんを連れて帰らねばならん。

ＧＭ（鰓人の海賊兵）「オ、俺タチヲ殺シタラ黒大老ガ黙ッテナイゾ！」

長春花　つまり、殺しておかないと、わたしたちのことが黒大老に知られてしまうということですね。

ＧＭ（鰓人の海賊兵）「ウッ……」

レガート　自分の首を絞めたようだな。

ＧＭ（鰓人の海賊兵）「カ、金ヲ払ウ。見逃シテクレ」

ベルヴェデール　……そのお金は正当な取り引きで手に入れたものではないと思うので、受け取れない。

長春花　さすが、交易神の神官ですっ！

洞窟内のキュウ　もう。さっさとトドメを刺したらええじゃろ。

長春花　そうですね！　ＧＭ、こいつら全員倒したことにしていいですか？

ＧＭ　うーん。まあ、眠っている間にトドメを刺したことにしましょう。というわけで、鰓人海賊団は全滅しました。

実のところ。

さっきは、ショックのあまり忘れていましたが、《酩酊》は効果範囲内に入ると誰でも体力抵抗判定をしなければなりません。そして、失敗すると当然酔っ払うし眠ります。

鰓人の海賊兵（Ｂ）を攻撃した時、春花もベルヴェデールも完全に効果範囲に足を踏み入れていたんですが、体力抵抗判定をしていませんでした。

とはいえ、それならそれで、半径５ｍと意外に広い近接攻撃の攻撃範囲を活かして、酒の霧の外から攻撃すればいいだけです。

中心点にした鰓人の邪神官以外は。
つまり、真面目に処理するなら、レガートが《酩酊》を維持し続けている間に、邪神官以外を全滅させ、最後に《酩酊》の効果を切って全員で邪神官と戦うという流れになるはずです。
まあ、邪神官に勝ち目はないですが、それでも継戦カウンターやら消耗やら、ＰＣたちにとってもリスクがないわけではありません。
しかし、ここでチマチマ鰓人たちを攻撃するために判定し、ダメージを計算し……と処理していっても、時間がかかるだけで面白くないんじゃないかなぁと思います。
なので、ここは思い切ってざっくりカット！　省略してしまいましょう。
ボスに圧勝し、ＰＣたちの気持ちがノッているうちに、最後まで突っ走ったほうが断然楽しそうです。

✤ 海賊よりも怖い女

鰓人海賊団を一蹴したＰＣたちは、増援が来る前に逃げ出すことにして、地下室を後にします。
急いで洞窟を引き返して、断崖下の岩場にあった小舟で脱出する作戦です。
しかし、途中、最後尾で背後を警戒していた春花が、追いかけてくる何者かの気配を察知します。

レガート　何者かって、鰓人海賊団の増援以外にないって！
長春花　ですよねっ！

とにかく、追いつかれる前にと先を急ぐＰＣたち。
急ぐなら、消耗するかどうかの判定にペナルティがあると聞いて、すでに消耗ランクが１になっているキュウに替わり、体力持久が高く、【過重行動】も習得しているベルヴェデールがアーイシャを背負い、難なく判定を成功させます。さすが只人は持久力があります。
結局、レガートが２回失敗して、合計３点消耗しただけで、鰓人に追いつかれることなく断崖下の岩場に到着しました。

レガート　ぜえぜえぜえ！　さすがベル姉さん。いつでも涼しい顔だぜ！
キュウ　アーイシャちゃんの小舟があるはずじゃ。それに乗って、町に戻るぞい。
ＧＭ　ちょっと待ってください。断崖下の岩場に、真っ赤な長い髪の女の人が立っています。
長春花　「何者ですか！」と刀を構えて警戒します。
ＧＭ（赤毛の女）　「ああ、戻ってきたか。アーイシャもちゃんと保護しているようだな。まあ、合格でよかろう」
キュウ　これは、アカン感じがするぞ。
長春花　怖いです。
ＧＭ　一応、女の人は風車を象った聖印を身に付けています。
ベルヴェデール　……それは交易神の聖印。交易神殿の人？
ＧＭ（赤毛の女）　「ナラカ。あたしの名だ。覚えておいて損はないぞ。なんせ、ランサペールの交易神殿の神殿戦士団の団長だからな」
レガート　ああ。は、はい。こういうタイプのお姉さんを前にすると、思わず背筋を伸ばしてしまう。
ベルヴェデール　……基本給、銀貨１００枚をくれる人。
キュウ　神殿戦士団に入ったらの。

GM（赤毛の女↓ナラカ）　「このあたりで、黒大老とつるんで雑魚（ざこ）どもがおいたをしてるって聞いたんでね。ちょっと様子を見に来たのさ」と言ったあたりで、みなさんの背後から鰓人（ギルマン）海賊団の追っ手が洞窟から出てきますが、その瞬間に岩場の陰から次々に放たれてきた矢や《力　矢（マジックミサイル）》、《聖　撃（ホーリースマイト）》で全滅します。

一同　うひぃ。

長春花　あの、どのくらいの実力がありそうかわかりますか？

GM　うーん。一応、相手の強さを知りたいなら怪物知識かな？

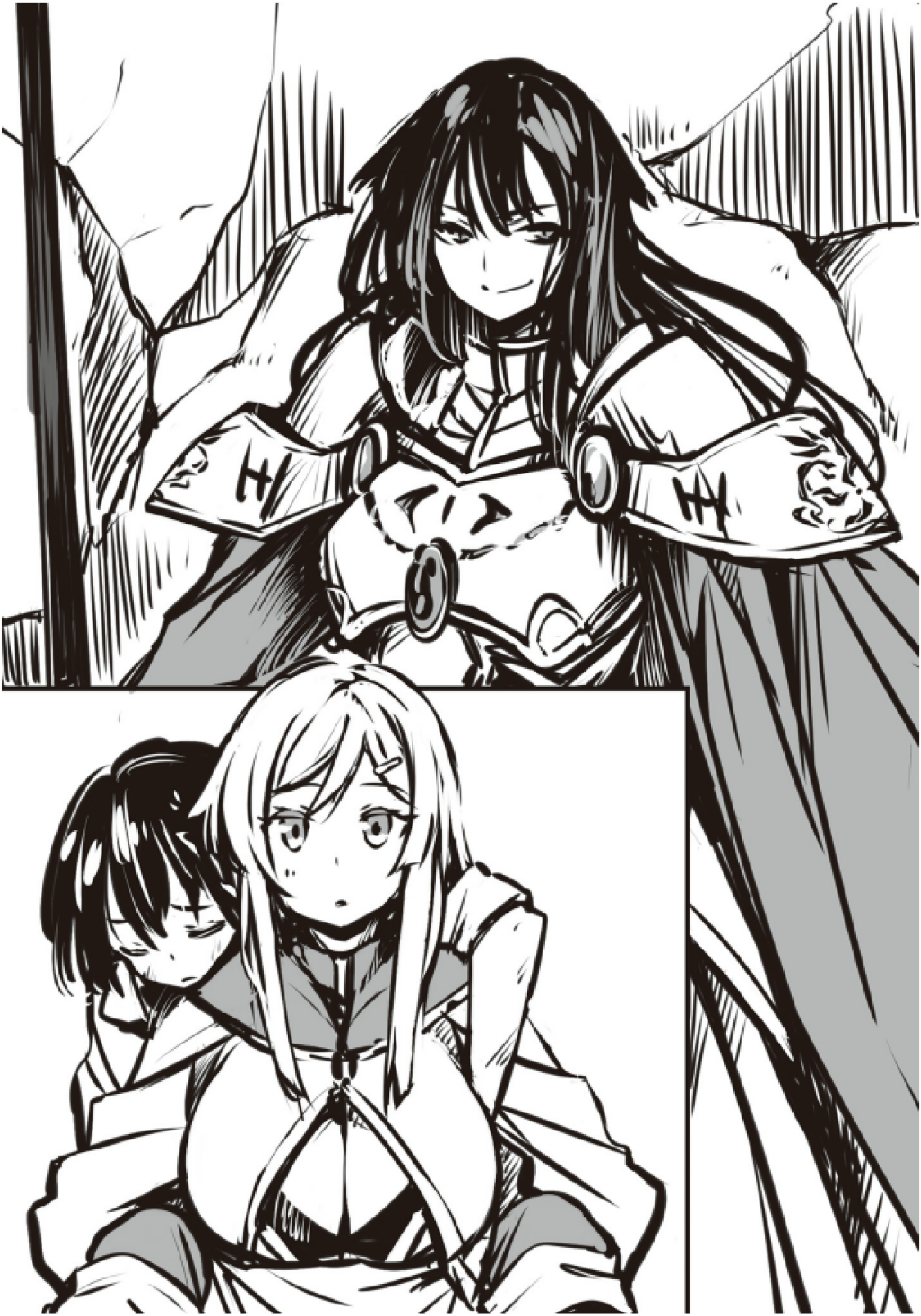
キュウ　そうでしょうな。（ころころ）10。

長春花　11です。

ベルヴェデール　……12。

レガート　あ、振っちゃった。達成値20！　恋に落ちる音がした。

GM　では、レガートくんは銀等級は堅いと思いました。



一同　おおーっ！

GM（ナラカ）　「メリーダから、あんたたちの話を聞いてね。その女の子を助けて戻ってくるようなら、助けてやる価値があるだろうと思って待ってたのさ。そして、あんたらはその子を連れて戻ってきた。だから合格だ。町に戻るなら、乗っけてってやるから乗りな」と言って海のほうを見ると、巨大な船がゆっくりと近づいてきます。そのマストには、交易神の聖印を描いた旗がはためいています。

もちろん、PCたちに断る理由はないので、交易神殿の船に乗せてもらってランサペールの町に帰還しました。そして、交易神殿でアーイシャを治療してもらい、意識が回復したアーイシャから事件の真相を聞きます。

GM　アーイシャちゃんが言うには、大灯台跡のほうにある洞窟へ白蛍茸を採りに行った時に、鰓人（ギルマン）の海賊たちと人頭獅子（マンティコア）が話しているのを聞いてしまったらしいんですね。

レガート　人頭獅子（マンティコア）！

キュウ　そりゃあ、また、えらいもんを見たのう。

GM　その話から、そいつらが石版を使ってランサペールの町を大混乱に陥（おとしい）れるような悪いことを企んでいると知ったアーイシャちゃんは、隙を見て鰓人（ギルマン）が持っていた石版を取って逃げ回っていたようです。

長春花　すごい！

レガート　君の勇気が町を、いや世界を救ったかもしれねぇな！

GM　ナラカさんによると、その人頭獅子（マンティコア）は黒大老の幹部のようです。

キュウ　怪物扱いの者もおると聞いたが、人頭獅子（マンティコア）までおるんか。

GM　ナラカさんは、石版を交易神殿で引き取ると言います。そんな石版を持っていたら、いつまた海賊や黒大老に狙われるかわかったものではないので。

ベルヴェデール　……それは、アーイシャに聞いて。石版はアーイシャのもの。

長春花　そうですそうですっ！　わたしたちは、冒険者ギルドから報酬がもらえますから問題ないですし。アーイシャちゃんの勇気ある行動に報いてあげてほしいです。

GM　みなさんがそういうのなら、ナラカさんに異議はありません。十分な金額で買い取ると約束してくれます。

その後、アーイシャをブルロの店まで送り届け、ブルロやラズールに感謝されるPCたち。

冒険者ギルドに、事の顛末（てんまつ）を報告して、無事、依頼達成となりました。

報酬の銀貨48枚（1人あたり12枚）を手に入れます。

さらに、シナリオ達成分の経験点が１０００点、因果点が８点だったので追加経験点が２５０点――合計１２５０点の経験点と、３点の成長点を獲得。

これによって、冒険者レベルが2に上昇し、その特典として15点の成長点が入りました（このため、獲得した成長点の合計は18点です）。

長春花　それにしても、いろんな組織に絡（から）んじゃいましたね。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「黒大老からは交易神殿側だと思われてるかもしれないですね。町を歩く時は気を付けてください」

レガート　受付嬢さん。そんな交易神殿の神殿戦士団団長も認めるほどの男である自分に、名前をそっと囁（ささや）いてみねぇか？

ＧＭ　じゃあ、そっと囁きます。

レガート　うほお！

ＧＭ（受付嬢）　「教えません。まだ鋼鉄等級じゃないので」

長春花　あはははははっ！

レガート　それはそれで、燃える！　「次は、絶対、あんたの名前を教えてもらうぜ！」

⚜ 冒険者レベル2への成長

RPGの楽しみのひとつがキャラクターの成長です。
冒険を重ねていくごとに、少しずつ成長していく自分のキャラクター。
次は、どんな技能を取ろう。どんな武器を買おう。と想像していくのは、楽しいですよね。
GMとしても、プレイヤーたちがどんなふうにPCを成長させていくのか、その先にどんな未来(ビジョン)を見ているのか、とても楽しみであったりします。
というわけで。

GM　前回の最後に経験点を獲得して、全員、冒険者レベル2になってますね。
一同　はーい。
GM　では、まずは成長申告からお願いします。
キュウ　キュウの成長方針をいまチャット画面にアップロードしたんで確認してくだされ。

キュウの成長：経験点を1000点消費して、竜司祭(ドラゴンプリースト)を2レベルに。呪文(じゅもん)の候補は《擬態(カモフラージュ)》《竜眼(ドラゴンアイ)》《賦活(バイタリティ)》のいずれか。残り経験点250点。
成長点10点消費して、冒険者技能の【体術（初歩）】と【魔法の才（初歩）】を習得。一般技能から【博識】【交渉】【犯罪知識】【礼儀作法】のいずれかを習得する予定で考え中。残り成長点8点は温存。
買い物はなし。所持金、銀貨36枚。

キュウ　敵のモブを【挑発】して支援効果を外す役割じゃと思っとるんでの。【体術】を習得して、回避を上げることにしたんじゃ。で、相談したいのは、呪文と一般技能はなにがいいかということなんじゃが。
長春花(ちょうしゅんか)　なるほど！　そこまで深く考えていらっしゃるとは、さすが老師です！　わたし、一般技能はまったく考えてなかったですっ！
キュウ　いや、別に習得せんでもええんじゃよ。今日のシナリオには間に合わんが、必要だと思ってから習得してもいいわけじゃからの。
レガート　呪文なら、自分は《賦活(バイタリティ)》推しだな！
ベルヴェデール　……レガートさん、前回消耗厳しかったから。

《賦活(バイタリティ)》は、消耗を回復する呪文です。
確かに、前回はレガートとキュウがかなり消耗していたので、《賦活(バイタリティ)》があったらいいなあと思うのはわかります。
そして、今回のシナリオでは……まあ、口出しは野暮(やぼ)というものですね。
GMとしては、プレイヤーたちの話し合いを見守りましょう。

レガート　都会派だから洞窟の中を歩き回るとか、耐えられなかった。

ベルヴェデール　……それは、冒険者としてどうなの？

長春花　はいはーい！　わたしは、《竜眼》とか武侠っぽくていいんじゃないかと思います。睨みつけて、相手を動けなくするとか、「さすがは老師！」って感じですっ！

ベルヴェデール　……私は呪文の希望はない。でも、交易神殿の先輩神官たちに教えてもらったということにして【犯罪知識】を習得する予定。

GM　そっちかい！

長春花　えっ？　えっ？　【犯罪知識】？　【博識】じゃなくてですか？

レガート　交易神殿の神官に教えてもらって、どうして【犯罪知識】が習得できるのか謎だ。

ベルヴェデール　……あそこは、そういうところ。ここは犯罪都市。郷に入ってはなんとやら。詐欺師とかに騙されないためにも、その手口を知っておく必要がある。

長春花　それは必要ですっ！

ベルヴェデール　……なので、私の成長はこんな感じ。

ベルヴェデールの成長：職業の成長はなし（残り経験点１２５０点）。冒険者技能【武器：棍杖（初歩→習熟）】に成長。冒険者技能【忍耐（初歩）】と、一般技能【犯罪知識（初歩）】を習得（成長点を16点消費→残り成長点2点）。買い物なし（所持金、銀貨35枚）。

ベルヴェデール　……次回の成長のために経験点は温存。経験点があと２５０点あったら、武道家を3レベルにしたんだけど。技能は、消耗のEX枠が使えるようになる【忍耐（初歩）】を取って〝限界突破〟に備える。

キユウ　なるほどなるほど。そうすると、儂は【博識】か【交渉】かのう。

レガート　【交渉】なら、自分が【交渉：誘惑】は習得しといたぜ。これで、冒険者ギルドの受付嬢さんや交易神殿のお姉さんたちを誘惑しまくる予定！

キユウ　ええじゃろええじゃろ。では、儂は【博識】じゃな。呪文は……他のキャラクターの成長も聞いてから決めたほうがよさそうじゃのう。

長春花　じゃあ、わたしの成長を見てくださいっ！

長春花の成長：戦士2→3レベル（経験点を１５００点消費→残り経験点７５０点）。冒険者技能【武器：両手剣（初歩→習熟）】に成長。冒険者技能【薙ぎ払い（初歩）】習得（成長点を15点消費→残り成長点3点）買い物なし（所持金、銀貨37枚）。

長春花　作成時に１０００点の経験点を残しておいたところに、前回１２５０点もらったので、戦士を3レベルに上げてました！　そして、前回、「覚えておけばよかったっ！」って思った【薙ぎ払い】を習得！　呪文遣い系の成長は、一切なしですっ！

レガート　潔い！　さすがは、侍だ。

キユウ　うむ。そちらに攻撃は任せて、儂は防御を強化するか。となると、呪文は《賦活》がいい感じかのう。

長春花　実は、鎧下を買おうかなぁと思ったんですけど、移動力が下がるのはマズイと思ってやめました。移動力を上げる方法ってないんですよね？

GM　はい。いまのところないですね。そのうち、サプリメントで足が速くなる技能とかアイテムとか出したいと思ってますけど。

ちなみに、サプリメントは、補完、追加、増刊などの意味がある英語です。TRPGでは、ルールやデータを追加する書籍などのことを「サプリメント」と呼びます。日本では、栄養補助食品という意味で使われがちですけどね。

長春花　【長足】と書いて「ストライダー」と読む技能とかほしいですっ！

キユウ　それじゃな。

レガート　自分の成長もチャットにアップしたぜ。

レガートの成長：職業の成長はなし（残り経験点1250点）。冒険者技能【曲射（初歩）】【刺突攻撃（初歩）】と、一般技能【交渉：誘惑】【礼儀作法（初歩）】を習得（成長点を12点消費→残り成長点6点）。投矢4本と手当道具2個を購入（銀貨16枚消費→残り銀貨20枚）。

レガート　自分もベル姉さんと同じく、職業の成長はなしだ。今回の冒険で、野伏か精霊使いのどちらを3レベルにするか見極める予定だ。

長春花　前回、もう少し因果点を使っておくべきでしたね。

前回、セッション終了時の因果点は8点。そのため、追加経験点は250点でした。

因果点が10～11点なら追加経験点は500点に上昇していたので、あと2回使っておくべきでしたね。

キユウ　ちょっと慎重になりすぎたかの。

長春花　今回はがんがん使っていきましょう！

レガート　さくせん「ガンガンいこうぜ！」。

ベルヴェデール　……あっと言う間にMPがなくなる。

GM　ははは。必要な時に、因果点が使えないとかないように気を付けてくださいねー。では、成長申告も終わったので、シナリオを始めます。

一同　はーい！

ちなみに、冒険開始時の因果点は3点です。

⚜ 黒大老の呼び出し

いつものように冒険者ギルドのカウンターの奥に座り、わたしは溜め息をつきます。

カウンター前のあまり広くはないロビーに、いくつかのテーブルと椅子が並べられていて、そのうちのひとつに数人の冒険者たちが陣取っています。

彼らは、今朝、とある要人の館の夜間警護依頼を終えて戻ってきたところで、仕事終わりに一杯やってから帰ろうというわけです。

そこへ、今日から女給として働き始めたばかりの少女が酒を運んできます。

冒険者たちは、少女に代金を手渡しながら、昨夜から話題になっている新顔の冒険者一党について訊ねます。

その一党は、一昨日、このランサペールにやってきたばかりだというのに、早くも町を牛耳る犯罪組織のひとつである黒大老と事を構えて、情報に敏感な人々の話題に上っています。

まあ、正確には黒大老にすり寄っていた鰓人の海賊団とやり合っただけなのですが、そんなことは

噂をする者たちにとっては些細な問題です。それよりも、その一党が交易神殿の〝赤狼〟にも目を付けられていることのほうが、何倍も大きく広まっています。

一党について訊かれた少女は「いい人たちです」と笑顔で答えます。

それを聞いた冒険者たちも笑顔で「そうか。それは神さまも喜んでいるだろうな」と言いました。

そして、少女がいなくなった後でつぶやくのです。

「稀だ。生き残るとなったら、なおさらだ」

まったくその通りです。

実は、わたしの溜め息の原因も、その一党にあるのです。

「大事にならなきゃいいけど」

わたしがもう一度溜め息をついた時、正面の扉が開きます。

続いて、少女の元気のいい声が聞こえてきました。

「いらっしゃいませ！」

GM　さて。前回、みなさんは無人島で行方不明になったアーイシャちゃんを助け、鰓人海賊団とやりあいました。そして、交易神殿の高司祭のナラカさんと出会いました。

レガート　銀等級相当のクールビューティーだったぜ！

GM　はい。ナラカさんは、交易神殿の神殿戦士団の団長さんです。ちなみに、神殿戦士団は神殿内では実動部隊と呼称される武闘派組織で、その団長であるナラカさんは〝赤狼〟とか呼ばれています。

ベルヴェデール　……という話を、先輩神官たちから聞いた。

長春花　きっと、敵の返り血で真っ赤になったとかいう理由ですよねー。こわいです。

キュウ　うむ。じゃが、前の感じなら敵対することはないじゃろう。

長春花　代わりに、黒大老にケンカを売った感じになっちゃったので、迷惑をかけるわけにはいかないと言ってメイメイさんの家から出て、老師たちが泊まっている宿屋に移ります。

GM　はいはい。一応、引き留められて、「困ったことがあったら、いつでも頼ってくださいね！　圃人はみんな家族ですから！」と言われます。

長春花　「その時はよろしくお願いします」と言って、丁重にお礼を言っておきます。

GM　ベルヴェデールさんは、まだ交易神殿にいます？

ベルヴェデール　……はい。七日はいてもいいと言われているので。でも、だんだんこの神殿は変だなあと思えてきたので、適当なところで出て行くかも。

キュウ　おぬしの故郷の神殿も十分変な神殿だったはずじゃがのう。

ベルヴェデール　……あそこは普通の神殿。と思っている。他の神殿をよく知らないから。

GM　では、とりあえずベルヴェデールさんはまだ神殿にいるということで、春花さん、キュウさん、レガートさんは、宿代と食事代を支払ってください。それぞれ、銀貨4枚ずつです。

長春花&レガート&キュウ　はいはーい。

GM　そして、いまは前回の冒険の翌日です。今日も、みなさんはなんとなく冒険者ギルドに集まっています。

長春花　仕事しないと、あと9日くらいしか生きて行けないですっ！

ベルヴェデール　……私も神殿を出るためにお金が必要。

レガート　そうだな！　依頼を探そう！

GM　などと話しながら、みなさんが冒険者ギルドに入っていくと、「いらっしゃいませ！」と元気な声が迎えてくれます。

レガート　ついに受付嬢さんがデレた！

GM　いえ。アーイシャちゃんですね。エプロンをつけて、女給さんの恰好をしています。

長春花　えっ。もう大丈夫なんですか？　あれだけ弱っていたのに。

GM（アーイシャ）　「はい。交易神殿でしっかり治してもらいましたし、働かないとお金がないので」

キユウ　おおう。

長春花　あれ？　茸採りはどうしたんですか？

GM（アーイシャ）　「交易神殿のお姉さんに、あの島のあたりは危ないから、しばらくの間は近づかないようにって言われたので、冒険者ギルドで臨時に女給として雇ってもらったんです。似合いますか？」くるりん。

レガート　とても似合っているよ。お嬢さん。

GM（アーイシャ）　「ありがとうございます！　今日からよろしくお願いします！」

キユウ　おお、よろしくのう。

ベルヴェデール　……冒険者ギルドにしては粋な計らい。

長春花　でも、あの石版を交易神殿に買い取ってもらったのなら、それなりのお金になったんじゃないんですか？

GM（アーイシャ）　「はい。びっくりするぐらい高く買ってもらいました。しばらく、島に行けない分も上乗せしてくれたみたいです。なので、本当は働かなくても生活はしていけるんですけど、働かないと怠け癖がついちゃいそうで」

キユウ　えらい！　えらいのう。

長春花　それに、働かないでいると、あの父親が使っちゃいそうですしねー。というのは、口には出さないけど、思ってます。

GM　実は、お父さんに「倍にしてやるから寄越せ」とか言われて、「家に置いておくと危ない」と思ったアーイシャちゃんは、お金をブルロさんに預けたそうです。

レガート　うわあ。なんてテンプレ。

キユウ　なにかあったら、いつでも言うんじゃよ。

GM（アーイシャ）　「はい。ありがとうございます！」

元気に挨拶をして、仕事に戻るアーイシャ。
その姿を微笑ましく見送るPCたち。
しかし、嵐はすでに吹き始めているのです。

GM　みなさんに、受付嬢さんが「ちょっと来てくださーい。みなさんに、指名依頼が来ています」と手招きします。

キユウ　ほほう。どこからじゃな？

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「カムデン商会の副会頭をしておられるジン様です。カムデン商会は、ランサペール最大の交易商会です」

レガート　すでに自分たちの名声が最大手商会にまで届いている！

ベルヴェデール　……能天気。絶対、おかしい。

長春花　まったくです。どうして、そんなところからわたしたちに指名が？

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「大きな声では言えませんが、カムデン商会は黒大老の表の顔です」

一同　あはははははははははははははっ。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「なので、ジン様は黒大老の幹部のおひとりです。そのジン様から、みなさんに依頼したいことがあるので商会に来てほしいというお話がありました」

長春花　真顔で「どうしましょう？」とみんなを見ますけど。

ベルヴェデール　……行きたくない。私、交易神の神官だし。

長春花　ですよねっ！　ばっくれて逃げます？

キユウ　ばっくれて、町を生きて出られる気がせんのう。

レガート　ご指名と聞いて、逃げ出す理由が自分にないぜ！

長春花　いま、この瞬間、レガートさんがちょっぴり格好良く見えます。

ベルヴェデール　……気の迷い。ただ、ホストなだけだから。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「すみませんが、行ってもらわないとあたしも困ります」

レガート　受付嬢さんが困ると聞いては、なおさら行かねば！

キユウ　まあ、虎穴に入らずんばなんとやら。まさか、冒険者として依頼があると呼び出しておいて、そのまま帰さないなどということもあるまい。

長春花　確かに。そういうことが起こらないためのギルドですからねー。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「…………そ、そうですね」

ベルヴェデール　……すごく間があった。気になる。

キユウ　気になるのう。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「ギルドとしては、ジン様に会いに行ってもらえれば、それで問題ありません。依頼を受けるかどうかは、自由意志を尊重します。ただし、できるならあまり大きな組織と揉め事を起こすのは控えてもらいたいですけど」

長春花　わたしたちも揉め事を起こしたいわけではないので、そこは大丈夫です！　ただし、揉め事が向こうからやってくることもありますけど。

キユウ　ふうむ。他に選択肢もないようじゃし、行くかの。さっきも言ったが、行かないほうが危険な気がするしのう。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）　「ありがとうございます！　よろしくお願いしますねー」

レガート　自分、この依頼から帰ってきたら、今度こそ受付嬢さんの名前を聞くんだぁ。

キユウ　おい、レガート。それはフラグじゃぞ。

⚜ 黒大老のジン

PCたちは、おっかなびっくりカムデン商会に向かいます。

カムデン商会は、港と市場との中間あたりにあります。商会の建物は4階建てでそれほど大きいという印象はありませんが、敷地がかなり広くて、いくつもの倉庫とか、交易馬車がたくさん停めてある馬車溜まりとかがあって、流通拠点という感じです。あと、私設の警備兵が詰めている建物とかもあります。

PCたちは、警備兵に用件を伝えて取り次いでもらい、案内された応接室で待つことしばし、やがてオールバックに黒眼鏡という出で立ちの三十代前半くらいの只人の男が現れます。

GM　黒眼鏡の男は、「ジンだ。今日はわざわざ来てもらってすまなかったな。まあ、座ってくれ」と言って、奥のソファーにドカッと腰を下ろします。

レガート　ヤバイ筋の人っぽい？

GM　そうですね。若頭風です。

キユウ　仮にも商会を名乗っとるんじゃから、もうちょっと装ったほうが。

長春花　いやいや。単に強面の商人さんなだけかもしれないです。

GM　ちなみに、護衛というか舎弟というか、厳つい感じの人たちが何人かいっしょに入ってきて、壁際で直立不動の姿勢を取りますよ。

レガート　ヤダー。こえー。と内心思いながら、前髪いじってる。

長春花　礼儀として、刀を鞘ごと抜いて脇においておきます。で、「お呼びだと伺ったので罷り越しました。どのようなご用件でお呼びいただいたのでしょうか？」と訊きます。

ＧＭ（ジン）　「俺たちは、縁というものを大事にする。お前らが俺たちに与したいと言ってきた鰓人どもと揉めたのも、そして、生き残ったのも縁だ。その上、お前らは交易神殿の〝赤狼〟とも縁を結んだ。まさに雨夜の月って奴だ。なあ？」

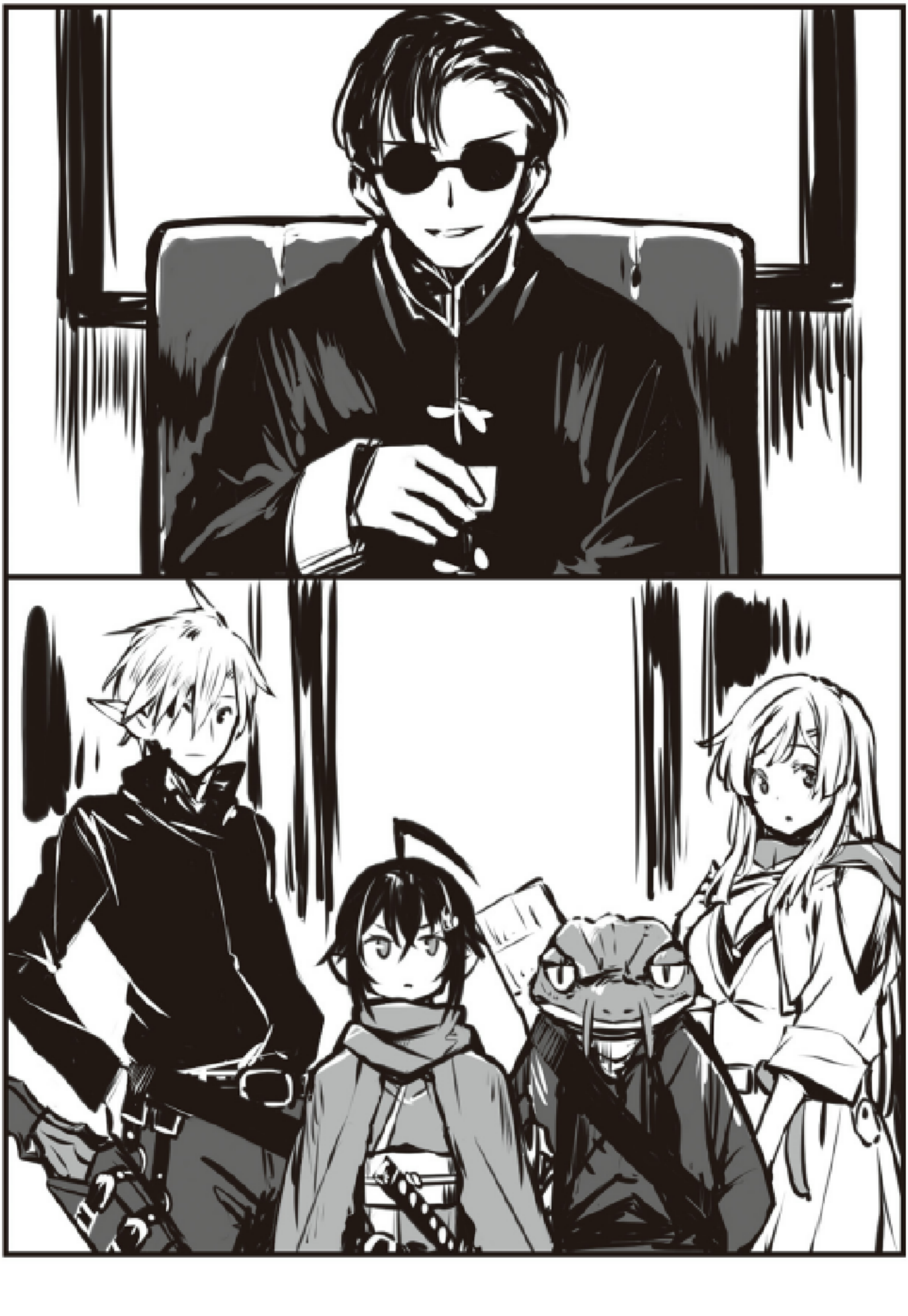
長春花　こわいこわいこわい。

キユウ　なんとも遠回しに圧力かけられている感じじゃのう。

レガート　なあ。雨夜の月って？

ベルヴェデール　……とても珍しいことの喩え。

ＧＭ（ジン）　「そんな珍しい奴らには、わずかばかりの投資をしておいても損はない。てわけで、お前らに海底遺跡から残りの石版を持ち出してもらいたい。それが、俺からの依頼だ」



海底遺跡というのは、前回、アーイシャを助けにいった無人島の近くの海の底にあるという遺跡のことです。PCたちは、交易神殿のメリーダから「鰓人たちが海底遺跡を調べている」という情報を得ていました。

GM（ジン）「ただし、鰓人どもにも同じ依頼を出している。本来なら、石版を交易神殿に持って行かれた時点でお役御免なんだが、奴らに肩入れしている幹部がうちにいて、もう一度、チャンスをくれと言うんで最後の機会を与えてやることにした。まあ、これもまた縁というやつだ。報酬は、1人あたり銀貨20枚。期限はない。ただし、石版を持ってきたほうにのみ、報酬を支払う。つまり、競争だ」

キユウ　ほう。

長春花　あのう、失敗した場合はどうなりますか？

GM（ジン）「失敗したからと言って、ペナルティはない。お前らが失敗するということは、鰓人どもが成功しているということだからな。俺たちに不都合はない」

キユウ　ほうほうほう。失敗してもペナルティはないが、成功したほうだけが報酬をもらえるわけじゃな。報酬がほしけりゃ張り切れと。

GM（ジン）「まあ、そういうことだな。付け加えるなら、この依頼を受ければ、お前らが黒大老と対立しているという噂も払拭できる」

レガート　えっ？　そんな噂が？

長春花　前回、黒大老とつながっている鰓人海賊団と戦った上に、交易神殿に助けてもらいましたからね！　そんな噂が流れていても不思議ではないです。

GM（ジン）「うちと対立しているなんて噂があったんじゃあ、いつ下っ端の跳ね上がりがお前らに危害を加えんとも限らん。安心して町を歩くためにも、悪い話じゃないだろう？」

キユウ　うーむ。まあ、そうじゃのう。

長春花　でも、これって味噌なのはお互い潰し合ってはいけないとは言ってないので、鰓人たちが襲ってくる可能性はあるんですよねー。

レガート　そりゃあ、勝つためにはな。

ベルヴェデール　……そもそも、私たち、恨まれてる。

キユウ　むしろ、儂らを襲うための大義名分を与えてやってるってことじゃないかの。

長春花　そうですよねー。そんな気がします。

キユウ　じゃが、ここまで言うからには罠ではあるまい。

長春花　ある意味、罠だよと堂々と言っているみたいなもんですしねー。

キユウ　で、それを食い破ってみせたら、許してやるよということじゃろうな。

長春花　どうします？　うまくご縁ができたら情報を集められる伝手ができそうですし、父の仇を捜しているわたしとしては助かるので、受けたいですけど。

レガート　投資する価値がある冒険者と見られてるってことだろ？　だったら、その期待に応えてやるぜ！　キラーン☆

キユウ　儂も問題はない。

ベルヴェデール　……深みにハマッていってる感じがするけど、受けておかないと面倒そうだから受ける。

長春花　あはははははっ！　でも、冒険者ってそんなもんですよねー。

レガート　おっと。そうだ！　受けるのは問題ないが、水の中に潜れって話になると、自分ら、鰓人相手に勝ち目はないんじゃないの？

GM（ジン）　「それについては、こちらも考えている。水中呼吸の指輪を人数分貸してやる」

ジンが言うと、壁際に控えていた厳つい護衛風の男のひとりがテーブルの上に指輪を4つ置きます。

ちなみに、水中呼吸の指輪は1つ、銀貨500枚もする高価なアイテムで、使うと1日に1回だけ、8時間の間、水中でも地上と同じように行動できます。

ルールブックのデータには、水中で自由に行動できるとは書かれていませんが、水の抵抗で動きが阻害されるのも「水属性の効果」のひとつと解釈して、今回はこのように裁定しています。しかし、もし水による抵抗まで完全に打ち消されるのは不自然だと思うなら、GMは−2程度のペナルティを与えてもいいかもしれません。

そのあたりは、GMの裁量ということで。

一同　おおー！

長春花　これがあるんだったら、何とかなりますね！

この後、PCたちは、石版や遺跡について詳しい情報を聞き出そうとしましたが、ジンもあまり詳しいことは知らないようで、「石版は海底遺跡のどこかにある。何枚あるかはわからない。石版には、古代の秘薬に関する事柄が刻まれている。遺跡は古代の研究施設だったらしい。おそらく秘薬の研究をしていたんだろう」という程度しか教えてもらえませんでした。

ベルヴェデール　……製薬会社。

長春花　製薬会社！

レガート　ヤダなー。

キュウ　儂、長傘（アンブレラ）を持って謎の製薬会社の研究施設っぽいところに侵入しようとしとるんじゃが、その秘薬、もしや町中がゾンビであふれるやつではなかろうな。

レガート　バイオがハザードするやつ。

長春花　あはははは。

いや、まあ、それって、あながち冗談でもないんですけどね。

実のところ、ジンはいろいろと知っています。本物の石版は交易神殿のナラカに渡りましたが、鰓人（ギルマン）が写しをとっていたので、それを手に入れているのです。

なので、例えば、例の石版には秘薬の製法に関する情報が刻まれていたこととか、その秘薬が「蘇生」に関するものであることとかも知っていたりします。

しかし、この依頼にはPCたちを試す意図もあるため、黙っているのです。

結局、大した情報は引き出せませんでしたが、PCたちは依頼を引き受けることにしました。

カムデン商会を後にしたPCたちは、報告のために冒険者ギルドに戻ることにします。

その道すがら、

長春花　あっ。船、どうしましょうか？

レガート　船？

長春花　海底遺跡があるところまで行くための船です。

ベルヴェデール　……船で行ったら、海賊に襲われる。

長春花　ああー。それもそうですねー。これは、つまり指輪をつけて潜っていけということでしょうか？

キユウ　たぶん、そうじゃろう。

などと話していると、声をかけてくる人がいます。

GM（？？？）「ベルさん、ベルさーん」

ベルヴェデール　……誰？

GM　みなさんも会ったことがある、交易神殿のメリーダさんですね。

レガート　情報担当の？

GM　はいはい。そのメリーダさんです。交易神殿で寝泊まりしているベルヴェデールさんは、何度か声をかけられたことがあります。わりと一方的に。で、そのメリーダさんが「みなさんも、ちょっとそこの裏路地まで顔貸してもらえませんか？」と言います。

長春花　はははははははは！

ベルヴェデール　……なんで、そんなに言葉の力が強いの？

キユウ　レガート。おぬし、なにか勘違いしておらんか？

レガート　お誘いなら、是非もない。行こう。

GM（メリーダ）「人気のないところにいきましょう」

レガート　おおお！　脳内でなにか警告されている気がするが、無視してついていく。

長春花　仕方ないので、ついていきましょう。ヤバさしか感じませんけど。

GM　というわけで、人気のない裏路地にやってきました。（メリーダ）「みなさん、カムデン商会のジンから、石版回収の依頼を受けましたよね？」

キユウ　早すぎるじゃろ！

長春花　その情報、どこから漏れたんですかね。

GM（メリーダ）「実は、交易神殿からも同じ依頼を出そうとしたんですけど、先に出されてしまったみたいだったので」

長春花　はあ。なるほど。

GM（メリーダ）「それで相談なんですけど、石版を回収したら、ジンに渡さず、こっちに渡してもらえませんか？」

キユウ　いや、それはちょっとのう……。

長春花　わたしたちは、冒険者として正式に依頼を受けたんです。それを反故にすることはできません。

GM（メリーダ）「大丈夫です。正規の手続きを踏めば、依頼を破棄することもできます」

ベルヴェデール　……黒大老から受けるか、交易神殿から受けるか。

キユウ　どっちにつくのか、ということじゃのう。



長春花　でも、いまさっき受けてきたばかりですよ？

レガート　断ったら、黒大老にめっちゃ睨まれそうなんだが。

GM（メリーダ）「その場合は、交易神殿がお守りしますよー。あと、ちゃんと冒険者ギルドにも依頼を出して正規の依頼扱いにしますし、報酬も1人あたり銀貨100枚出します。どうですか？　そんな好条件、そうそうないですよ？」

ベルヴェデール　……お金は大事。でも、取り引きを円滑に行うには、信用も大事。一度受けた依頼を、そう簡単に破棄はできない。

レガート　おおー！　さすがベル姉さん。いいこと言った！

長春花　ですですっ！　というわけなので、メリーダさん。申し訳ないですが、このお話はお断り致します。

GM（メリーダ）「石版が黒大老に渡った結果、たくさんの人たちが不幸になったとしてもですか？」

キュウ　その確証はあるんかの？

GM（メリーダ）「……いえ。残念ですが、まだ確証はありません」

ベルヴェデール　……確証がないのに、いま受けた依頼を断るなんてできない。

キュウ　そうじゃのう。なにか確証でもあればのう。銀貨400枚出すあたり、なにか摑(つか)んどるんじゃないのか？　なんとなくで、銀貨400枚は出さんじゃろ？

GM（メリーダ）「正直に言えば推測はしています。しかし、それを教えるわけにはいきません。もし、この情報が漏洩(ろうえい)したら、極(きわ)めて深刻な事態に陥(おちい)るかもしれないからです。もちろん、あなたたちが自らしゃべるとは思っていません。しかし、口を割らせる方法はいくらでもありますから」

長春花　そんな話を聞くと、秘薬の製造方法の写しを持っているので表情がなくなります。

キュウ　儂らは依頼通りに石版を取ってくるんで、あとの話は上のほうでつけてもらうのが一番なんじゃがのう。

長春花　そうですねー。

GM（メリーダ）「つまり、我々からの依頼は受けていただけないということですか？」

キュウ　そういう言い方されると厳しいのう。

長春花　でも、そういうことです。

GM（メリーダ）「……わかりました。仕方ありませんね。それでは、別の方法を考えます。失礼しました」

長春花　こわい。別の方法って何？

レガート　ヤバイなー。

GM　メリーダさんは去ってきました。

⚜ アーイシャの涙

GM　では、冒険者ギルドに戻ってきます。で、いいんですよね？

長春花　はい。冒険者ギルドに戻って、すべてを赤裸々(せきらら)に告白します。カムデン商会と揉めないでくださいと言われましたが、交易神殿と揉めてますっ！

レガート　ハッハッハッハッハッ！　笑い事じゃないが、笑えるぜ！

GM　まあ、そんなふうに報告しようと思って冒険者ギルドの建物に戻ってくると、ブルロさんが来ていて、アーイシャちゃんと何か話しています。で、みなさんが入ってきたのを見たアーイシャちゃんが駆け寄ってきて、「お姉さんたち、お願いです！　助けてください！」と涙ながらに縋(すが)りつきます。

一同　あはははははははははは！

一難去らずにまた一難。
笑うしかないＰＣたちでした。

長春花　なにがあったんですか、なにが！

レガート　この子も、つくづく不運な子だな。

キュウ　落ち着くんじゃ。助けてほしいのは、むしろこっちなんじゃ。

ＧＭ　アーイシャちゃんは泣いてて説明できそうにないので、ブルロさんが説明してくれますが、実はアーイシャちゃんのお父さん――名前は、イムズというんですけど――そのイムズさんが誘拐されたらしいです。

ベルヴェデール　……放っておいていいと思う。そのほうがアーイシャちゃんたちは幸せになれる。

キュウ＆レガート　右に同じ。

長春花　これは狂言誘拐だと思います。

おーい。みんな、アーイシャの父親に厳しすぎじゃないですかー？
というか、春花は誘拐されたと聞いただけなのに、どうして狂言誘拐とか出てくるんでしょう？
春花の中で、イムズさんはどういうイメージになってるんでしょう？

ＧＭ（ブルロ）　「身代金として、銀貨２０００枚を要求されているんです」

長春花　アーイシャちゃんには悪いですけど、あの人にそんな価値はないと思います。

キュウ　そんなもん、どこをどう振っても出てこんじゃろう。どうして、あの飲んだくれを誘拐して、そんな大金が払ってもらえると思ったんじゃ？

ＧＭ（アーイシャ）　「払えます！　この前、交易神殿に石版を買ってもらったお金がちょうど銀貨２０００枚でした。払えます！」

長春花　ちょ、ちょっと待ってください。交易神殿は、あの石版1枚に銀貨２０００枚出したんですか？

ＧＭ（アーイシャ）　「もらいました！」

レガート　マジか！

長春花　わたしたちからは、残りの石版を銀貨４００枚で買（か）い叩（たた）こうとしてたんですよね？

キュウ　うーむ。カムデン商会のほうは、命取られない代わりに、これでチャラにしてやるって言われたようなもんじゃから、まだわかるんじゃが。

レガート　いくら駆け出し（ルーキー）だからって、安く見過ぎじゃね？

ＧＭ　一応、言っておきますけど、銀貨２０００枚には一般人（カタギ）を巻き込んだので迷惑料という名目の口止め料とか、しばらく島に近づかないように言ったのでその間の生活費とかが入ってますよ。

キュウ　それがあっても、翌日から働き始めるアーイシャちゃんはえらいのう。

レガート　ああ。涙が出ちまう。

長春花　まあ、交易神殿への不満はひとまず置いておきましょう。いまは、アーイシャちゃんのほうが心配です。身代金を要求されたということは、脅迫状か何かがあったんですよね？

ＧＭ　脅迫状が、ブルロさんのところに届いたらしいです。脅迫状は「アーイシャの父親は預かった。無事に返してほしくば、銀貨２０００枚を持って、明朝、旧アルパサ邸跡に来い」という内容でした。

ベルヴェデール　……旧アルパサ邸？

レガート　というのは、どういうところなんだ？

GM　そこは、大富豪だったグエン・アルパサの邸宅があった場所です。交易商人だったグエン・アルパサは、黒大老と手を組んで一代にして巨万の富みを築きましたが、思い上がって黒大老を乗っ取ろうとしたために殺された人です。

長春花　あははは。

レガート　おうふっ。

GM　その時に、邸宅そのものは焼け落ちていますが、敷地はそのまま残っています。ということを、受付嬢さんが教えてくれますよ。

レガート　サンキューでーす！

長春花　黒大老に粛正された人のお屋敷の跡ですか……。

キユウ　ちなみに、あの親父はアーイシャちゃんが銀貨２０００枚もらったことは知っとるのか？

GM　知ってますよ。なので、昨夜、倍にしてやるから寄越せ、ダメですお父さんという展開になったわけです。

ベルヴェデール　……ますます狂言っぽい。

レガート　もしくは、酔っ払ってしゃべっちゃったとか？　それを聞きつけたどこかのチンピラが誘拐を思いついちゃったとか？

キユウ　あり得るのう。

長春花　あとは、１割くらいの確率で、鰓人（ギルマン）派の黒大老が、わたしたちの関係者を誘拐して脅迫状を出しておけば行動を遅らせられると考えて動いた可能性もありますっ！

キユウ　その可能性もある。というか、むしろそれじゃろ！

長春花　あははは。なに言ってるんですか、老師。９割、狂言ですよー。

ベルヴェデール　……私、あの父親、ほんとに嫌い。正直、放っておけばいいと思ってる。

キユウ　うむ。儂も同感じゃが、問題はアーイシャちゃんを泣かせていいのかということじゃろう。

ベルヴェデール　……助けても、泣かせることになりそう。

GM（アーイシャ）「お父さんは、本当は優しい人なんです。きっと立ち直ってくれるはずです！」

レガート　うわあ。経験上、それはダメな発言な気がする。絶対、ろくでもない男に騙されるタイプだ。

キユウ　まあ、父親なんじゃから、気持ちはわかるんじゃがのう。

長春花　その時は、弟くんが苦労するんでしょうねー。というか、弟くんは、お父さんを助けるのに賛成なんですか？

GM　ラズールくんは、放っておけばいいと言っていたそうです。

長春花　ですよねー。

GM　受付嬢さん的には、みなさんが受けてくれないなら、他の冒険者に依頼を回すつもりです。ただし、受け手が現れるかどうかはわかりません。誘拐事件は、人質を無事に救出しないと失敗扱いになるので、冒険者にとってはいろいろとリスクが高いんです。

キユウ　まとめるとじゃな。儂らが、この依頼を受けないと事件が解決しない可能性が高くてアーイシャちゃんが泣く。儂らがこの依頼を受けると、最悪、海底遺跡にいくのが遅れて石版を回収できず、鰓人（ギルマン）どもはしてやったりと溜飲（りゅういん）を下げ、黒大老はなんだつまらん奴らだったと思ってくれる。

長春花　はははは。そう聞くと、この依頼を受けたほうが断然いい気がしてきましたっ！

レガート　いいんじゃねぇかな。

ベルヴェデール　……アーイシャちゃんのためだから仕方ない。

長春花　わかりました。この依頼、受けましょう！　海底遺跡の件は、アーイシャちゃんのお父さんを救出してから考えることにします。

GM　では、アーイシャちゃんが「ありがとうございます！」と頭を下げます。で、話を聞いていた受付嬢さんが「では、これは正式な依頼として受理しておきますね。報酬は、1人あたり銀貨15枚あたりが妥当なところだと思いますけど、問題ないですか？」と聞きます。
レガート　まあ、身の丈にあったところで、そんなもんだろ。
長春花　はい。問題ないですっ！　むしろ、ずっとタダだと思ってました！
GM　いやいや。冒険者ギルドで正式な依頼として扱うので、当然、報酬は出ますよ。

この時点で、時刻はお昼過ぎ。
脅迫状で指定された明日の朝までには、まだかなり時間があります。
PCたちは、これからの行動方針を立てます。

キュウ　誘拐が鰓人派の黒大老の仕業なら、旧アルパサ邸跡では待ち伏せされているじゃろうな。いまのうちに、どんなところか偵察しておいたほうが良いかもしれんのう。
長春花　わたしは、アーイシャちゃんのお父さんの足取りを追跡して、犯人の手がかりを捜したいですっ！
レガート　それなら、二手にわかれてもいいぜ！
GM　GMとしても、別にまとまって行動してもらわないと困るとは言いませんよー。
ベルヴェデール　……わかれるのは危険。どこで鰓人派に襲われるかわからない。
長春花　ベルさんの言う通りです！　わかれるのはやめましょう。
GM　……チッ。
キュウ　チッ？　いまGMが舌打ちしたぞい。
レガート　鰓人派の不意打ちあったのか。危なかったぜ。
GM　ナンノコトカナー？　シラナイナー。
長春花　じゃあ、二手にわかれるのは無しで。まず、アーイシャちゃんのお父さんの足取りを追ってみてから、旧アルパサ邸に行ってみましょう！
一同　異議なーし。

というわけで、PCたちはアーイシャから父親が立ち寄ってそうな場所を教えてもらいます。
アーイシャから聞き出した場所は、〈黄金酒家〉〈海人の宴〉〈エンリカの店〉の3ヶ所。
どれもお酒が飲める店、だそうです。

キュウ　〈黄金酒家〉は、中華料理。〈海人の宴〉は沖縄料理？
GM　うみんちゅ、とか言わないでください！　この世界に、いまのところ海人はいません。〈海人の宴〉ですから！
レガート　〈海人の宴〉かー。海鮮料理？　あるいは、海賊料理とか？
キュウ　〈エンリカの店〉は、やっぱりエンリカさんがやってる店じゃろうの。
ベルヴェデール　……あの父親なら〈エンリカの店〉に一番行ってそう。
長春花　ただ、鰓人と縁がありそうなのは、〈海人の宴〉かなあという気がします。
キュウ　〈黄金酒家〉は明らかに黒大老の息がかかってるじゃろ。名前的に。
長春花　あと、お父さんが「倍にしてやる」って言ってたのって、やっぱり博打ですよね？　そうなると、賭場とかと関わってそうなのは〈黄金酒家〉かなあと思います。
レガート　アーイシャちゃんに聞いてもわからないだろうから、この町の夜に詳しいブルロ先輩に3つの店について聞いてみる。

GM（ブルロ）　「わ、私ですか？　いや、私もそんなに詳しくはないですけど、一応、３軒とも行ったことはありますけど」
長春花　どんなところでした？
GM（ブルロ）　「えーと……〈海人(かいじん)の宴〉では、確かに鰓人(ギルマン)の姿を見たことはあります。あと、〈エンリカの店〉は昔はエンリカさんがやっていた小さな店でしたけど、いまはホステスさんをたくさん雇っていて、大きな店になってますね。ちょっとエッチなお店です」
キュウ　いわゆる大人の社交場的な？
GM（ブルロ）　「そうですねー。きれいなお姉さんたちが接客してくれるお店ですね」
ベルヴェデール　……と、夜のお店について語るブルロさんを、アーイシャちゃんが見てる。
長春花　あはははははは！
GM　ぎゃああ！　や、やめたげて！
キュウ　お、おおう。儂も巻き添えなんじゃが……。
長春花　それで、〈黄金酒家〉はどうですか？
GM（ブルロ）　「あっ。まだ聞くんですね。とほほ……。〈黄金酒家〉は、東方風の料理とお酒を出すお店ですが、賭場があります」
キュウ　やっぱり、そこが怪しいのう。
長春花　じゃあ、素直に〈黄金酒家〉から行きましょう！

⚜ダメ親父への疑惑

ぞろぞろと〈黄金酒家〉へやってくるPCたち。
店員にいろいろと聞き込みをしますが、アーイシャの父親が常連客だったことしかわからず、賭場に入ってみようとしても「紹介がないと入れない」と断られます。

長春花　冒険者ギルドの紹介でもダメですか？
GM（黄金酒家の女店員）　「ダメねー。冒険者ギルドは、何かあった時にケツ持ってくれないね」
キュウ　ケツ持ちが必要なんか。
長春花　カムデン商会のジンさんのところで仕事している者ですとか言ったら入れてもらえますか？
GM（黄金酒家の女店員）　「もちろんね！　でも、ジンの旦那の名前使って、あなたたち、明日の朝迎えられるか？」
レガート　すごい怖いこと、サラッと言ったぞ。この子。
長春花　いえ、いまのは言ってみただけです。
GM（黄金酒家の女店員）　「圃人(レーア)さんなら、圃人(レーア)界の長老さんの紹介なら入れるよー。あと、交易神の神官さんもいるから、ナラカの姐さんの紹介でも大丈夫」
長春花　そっかー。やっぱり、あの長老さん、ケツ持ちできるレベルなんですねー。たぶん、そうだろうなあとは思ってましたけど。
ベルヴェデール　……勝手に高司祭様の名前は使えない。
長春花　わたしも、すでに一宿一飯の恩があるので、できれば長老さんの力は借りたくない。というか、これ以上、借りを作りたくないです。

うーん。やけに、長老やメイメイさんの力を借りるのを怖がるなー。予想外です。メイメイさんには、困ったらいつでも来てくださいと言われるんですけど。演出で得体の知れない雰囲気を出し過ぎて、無駄に警戒させてしまったんでしょうか？

GM（黄金酒家の店員）　「お金いっぱい持ってるなら、それをそのまま担保でもいいよ。具体的に言うと最低1000枚くらい」

キユウ　残念ながら、持っておらん。

長春花　なるほど。アーイシャちゃんのお父さん、紹介なしでも銀貨2000枚あったら入れるんですね。

キユウ　まあ、あの飲んだくれにケツ持ちがいるとは思えんからのう。

レガート　とりあえず、ケツ持ちいないんで、ここは後にしようぜ。

ベルヴェデール　……あとから戻ってきて、どうするの？

レガート　その時は、長老の力で入れてもらう。みんなで借りを作ろうぜ。な？

次に〈海人の宴〉に行ったPCたちは、鰓人海賊団の海賊たちとニアミス。相手に気づかれる前に、レガートが海賊たちを見つけたので、慌てて退散しました。

その後、春花が持っていた化粧箱を使って変装したレガートが1人で店に入り、銀貨8枚のおまかせコースを注文。さらに、店員に紹介料として銀貨15枚を支払って裏社会に詳しい情報屋を教えてもらいます。しかし、酒を飲んで体力抵抗判定に失敗し、これを成功にする「祈念」を行ったため、因果点が3点から4点になってしまいました。

GM　教えてもらった情報屋があるのは〈朝歌青楼〉という妓楼です。簡単に言うと、綺麗なお姉ちゃんと楽しい一夜を過ごせるお店ですね。

レガート　す、吸い込まれるぅ。

長春花　とりあえず、レガートさんの首根っこを掴むのは……手が届かないので、ベルさんにお願いします！

ベルヴェデール　……はい。じゃあ、【拘束攻撃】で。

レガート　ま、待て。自分には、ここにいるお姉さんたちを癒やす義務があるんだぁ！

キユウ　それはそれとして、中に入ろう。

GM　はいはい。みなさんがお店に入ると、奥からバッチリお化粧したケバい感じのお姉さんがシャナリシャナリと現れて、「あらあら。初めてのお客さんね。今日は、どの女の子がお望みかしら？」と声をかけてきます。

キユウ　〈海人の宴〉の店員から紹介されたんじゃが、情報を売ってもらえんかの？

GM（お姉さん）　「あら。そちらのお客さんでしたか。そういうことでしたら、奥へどうぞ」

建物の奥の個室に通されるPCたち。

そこへ、女衒風のやさぐれた感じのお兄さんが現れます。

GM（女衒風のお兄さん）　「さて。情報を買いたいとか。どんな情報だ？」

キユウ　どうする？　もう直接、誘拐のことを聞いてしまうかの？

長春花　そうですねぇ。わたしも別口で聞きたいことがあるんですけど、優先すべきは誘拐のことなので。

キユウ　うむ。おぬしの気持ちはわかる。伝手ができれば、仇敵の情報も手に入れられるじゃろう。というわけで、「実はある男が誘拐されて、身代金を要求されておる。その男を誘拐した者についての情報がほしいんじゃよ」と聞いてみるかの。

GM（女衒風のお兄さん）　「そいつは、アーイシャの父親のイムズのことか？」

キユウ　あっ。話が早かった。

ベルヴェデール　……そうだけど、なんでわかったの？

GM（女衒風のお兄さん）「それについては情報がある」

長春花　その情報、おいくらですか？

GM（女衒風のお兄さん）「金なんかいらねぇって。圃人界の長老には世話になっているからな」

長春花　きゃあああああああああああ！

一同　あはははははははははは！

レガート　ウソだろ。

長春花　情報屋系でしたか。そういえば、前回も情報、早かったですもんねぇ。あれ？　もしかして、ハメられました？　このままだと、ズブズブズブズブ取り込まれて、果ては暗黒街の用心棒という未来しか見えないです。

キュウ　まあ、そうならないための方策は、後々考えるとして。いまは、有り難く情報を頂戴しようかの。

レガート　そうだな！　話が早くて助かったと思っておこうぜ！

長春花　……わかりました。背に腹は代えられないですしね。

GM　では、情報を教えてもらうということでいいですね？

長春花　はい。教えてください。

GM（女衒風のお兄さん）「今朝、イムズは黄金酒家で飲んでいたようだな。そこで酔っ払って、娘が大金を手に入れたが、父親である自分に寄越さないと言いふらしていたらしい」

キュウ　ああ、やっぱりのう。

レガート　完全に予想通り！

GM（女衒風のお兄さん）「そこで意気投合した客といっしょに〈エンリカの店〉へ行って飲み、そのまま夜の町に消えて行ったようだ。その意気投合した相手というのが、異国風の恰好をした鉱人の戦士」

キュウ　おや？

長春花　それを聞いたら、真顔になります。「こういう武器は持っていましたか？」と言って刀を見せます。

GM（女衒風のお兄さん）「ああ。そんな感じの武器を持っていたみたいだな」

レガート　マジか。

長春花　これは、叩き斬りに行かなきゃならないですねっ！　アーイシャちゃんのお父さんを助けに行く理由が、もうひとつできました。

キュウ　不思議な縁の絡み合いもあるもんじゃのう。

〈朝歌青楼〉を後にしたPCたちは、鉱人の戦士についての情報を手に入れるため、〈エンリカの店〉に向かいます。

〈エンリカの店〉では、レガートが【交渉：誘惑】を使ってホステスから話を聞き出し、イムズが常連客であることと、昨夜もイムズが異国風の恰好した鉱人の戦士といっしょにやってきたことを確認しました。イムズが1人で大金が入ると明け方近くまで盛り上がり、勘定は鉱人の戦士が支払って帰っていったそうです。

レガート　あまり新しい情報はなかったな。

ベルヴェデール　……さっきのレガートさんの【交渉：誘惑】の判定、因果点で大成功にする手もあった。残念。

レガート　そういえば！　GM、いまからやっちゃダメ？

GM　うーん。まあ、やってもいいですよ。今回は特別に許可します。
これまでに何度も言っている通り、因果点を使って「祈念」に成功すれば、判定の失敗を成功にすることができます。
そして、さらに！　成功した判定を大成功にすることもできるのです！
とはいえ、本当は判定をした直後に因果点を使うかどうかを決めなければなりません。ここで、許可するのは正直甘々ですが、情報を出してPCたちに動いてもらいたい頃合（ころあ）いでもありますので、特別に許可することにしました。
がんばれ、レガート！

レガート　やったーっ！　自分の魅力でメロメロにしてやるぜ！　（ころころ）1ゾロ！

GM　レガートくんにそんな魅力はなかった！　因果点だけが4点から5点になりました。

ベルヴェデール　……じとー。

レガート　あっ、やめて。そんな目で見ないで。

GM　しかし、あまりにも哀れに思った心優しいホステスさんが、鉱人（ドワーフ）の戦士は黒大老の客分かもしれないと教えてくれます。

長春花　がーん！　黒大老！

キュウ　まあ、仇討（かたき）ちじゃからの。鉱人（ドワーフ）の戦士とやり合ったところで、黒大老と直接揉めるわけではあるまい。

長春花　そ、そうですね。それに、まだその鉱人（ドワーフ）が仇と決まったわけではないですし。うん、まだ決まってない、まだ決まってない、と自分に言い聞かせます。

キュウ　明朝、取引現場の旧アルパサ邸跡に行けば会えるはずじゃ。そこで、はっきりするじゃろう。

その後、PCたちは先に海底遺跡に行って石版を回収するか、旧アルパサ邸跡を偵察するかを検討（けんとう）します。
結局、海底遺跡に行った場合、遺跡の罠や鰓人（ギルマン）の海賊団との戦闘で消耗するかもしれない上に、睡眠時間がなくなる可能性があるため、旧アルパサ邸跡の偵察を優先することにしました。
それにしても、ここまでの情報収集ですでに因果点を2回も使っています。
前回、因果点を温存したせいで追加経験点が少なかったため、今回は積極的に使っているようです。
しかし、これから誘拐犯との戦闘や海底遺跡での探索、鰓人（ギルマン）の海賊たちとの戦いがあることが予測できているはずなのに、こんなに使って大丈夫なんでしょうかね？
しかも、せっかく使ったのに1ゾロでしたし。
なんだか不吉な予感がしています。

⚜旧アルパサ邸にて

夕刻。PCたちは、ランサペール郊外の丘の上にある旧アルパサ邸跡にやってきました。

GM　旧アルパサ邸ですが、門や塀はそのまま残っています。門から入って、まっすぐ行ったところには噴水があって、噴水を左右に迂回（うかい）してお屋敷正面の車寄せへ続く道があったようです。そして、お屋敷は完全に焼け落ちていて、いまは基礎部分しかありません。また、全体的に草木が生（お）い

茂っていて見通しはよくないですね。

キュウ　豪勢なお屋敷の廃墟という感じかの？

ＧＭ　そうですね。いま、みなさんは門のところにいます。

長春花　そこらへんに、罠を仕掛けようとしている鉱人はいませんか？

ＧＭ　いません。

キュウ　伏兵が隠れられそうな場所を調べたいんじゃが。

ＧＭ　それは観察判定ですね。「知力集中＋斥候ｏｒ野伏レベル＋【観察】によるボーナス」で判定してください。

長春花　隠れられる場所を探すということで、【隠密】も使えないですか？

ＧＭ　じゃあ、【隠密】もＯＫにします。「知力集中＋斥候ｏｒ野伏レベル＋【観察】ｏｒ【隠密】によるボーナス」でどうぞ。

長春花　【隠密】で判定します。（ころころ）達成値11です。

キュウ　斥候が1レベルあるんじゃが。（ころころ）13じゃのう。

ベルヴェデール　（ころころ）……9。

レガート　（ころころ）15。

ＧＭ　キュウさんとレガートくんは、左右の茂みは隠れるのに絶好の場所だと思いました。あと、レガートくんは、ごく最近の足跡を見つけます。

レガート　おっ！　どんな足跡？

ＧＭ　複数の靴の足跡ですね。

キュウ　その足跡はどこへ続いておるのかの？

ＧＭ　足跡は庭の奥のほうへ続いていて、地面に置かれた板きれの下へ潜り込んでいます。周りには焼け落ちた小さな建物の基礎が残っていて、どうやら地下室への入り口を板きれで塞いでいるんじゃないかなぁと思いますね。

レガート　この下にダメ親父と鉱人戦士がいる！　と嬉しい。

長春花　せっかくなので、踏み込んでみましょうっ！

キュウ　待て待て。レガート、まずは聞き耳じゃ。

ＧＭ　聞き耳するなら、もう一度、観察判定してください。

レガート　（ころころ）ちょっと低い。13。

キュウ　儂もやってみよう。（ころころ）うーん。14じゃな。

ＧＭ　春花さんとベルヴェデールさんも、判定していいですよ。

長春花　いいなら、やります！　（ころころ）9でした。

ベルヴェデール　（ころころ）……ぎゃふん。1ゾロ。

キュウ　まあまあ。いまのうちに出していたほうがええじゃろ。

レガート　ベル姉さんは、イムズさんに興味がないから。

ＧＭ　一番高いのがキュウさんの14ですね。それだと、なにも聞こえないですね。

長春花　仕方ないですね。踏み込みましょう！

キュウ　やけに急いておるようじゃが、まあ、確かにそれしかないかの。

ベルヴェデール　……行ってみて、いいと思う。

長春花　では、わたしが先陣で。板きれを持ち上げてみます。

ＧＭ　そうすると、地下への階段があります。中は暗いですよ？

レガート　【暗視】があるので覗いてみるぜ。

ＧＭ　すこし下りたところに踊り場があって、階段が折り返しています。

レガート　罠を警戒しつつ、そっと下りていこう。

ＧＭ　隠密判定してください。「技量集中＋斥候(スカウト)ｏｒ野伏(レンジャー)レベル＋【隠密】によるボーナス」で。

階段では、本来、野伏(レンジャー)レベルは足せないと考えるべきかもしれませんが、この階段は屋外に入り口があり、長い間、野ざらしになっていた場所です。このため、屋外の延長と考えて野伏(レンジャー)もＯＫにしました。

まあ、あくまでもここではそう判断したというだけなので、違和感を覚えるＧＭは「野伏(レンジャー)は使えない」ことにしても構いません。

レガート　（ころころ）14か。微妙だなー。

ＧＭ　はいはい。とりあえず、踊り場までは下りました。

レガート　階下のほうは？

ＧＭ　階段の先に床が見えますね。見える範囲は限られていますが、どうやら地下室になっているようです。明かりは見えません。あと、かすかに油が燃えていた匂(にお)いがします。

レガート　油？

キユウ　角灯(ランタン)かなにかを使っておったんかの？

長春花　このお屋敷が燃やされたのは、かなり前なんですよね？

ＧＭ　もう10年以上前ですね。

長春花　それなら、火事は関係ないですねぇ。刀を抜いて構えておきます。

レガート　誰かいるのか？　警戒しながら下りる。

キユウ　踊り場のあたりまで下りておこう。

長春花　老師に続きます。

ベルヴェデール　……私も。

ＧＭ　では、レガートくんは第六感判定をしてください。

レガート　知力反射だよな？　（ころころ）12。

ＧＭ　階段を下りて地下室に入ったところで、レガートくんは攻撃されました！

レガート　攻撃だと！

地下室の入り口の脇に潜んでいた何者かに斬りかかられたレガートでしたが、持ち前の機敏さで華麗に回避します。

その瞬間、部屋の奥で明かりが灯(とも)されました。

ＧＭ　明かりの傍(そば)に人影があります。真ん中にイムズさんがいて、イムズさんに刃物を突きつけている敵が1人と、その左右に1人ずつです。全員、只人(ヒューム)です。

キユウ　イムズさんは怖がっとる？

ＧＭ　一応、怖がっているように見えますが、なんか顔が赤いですね。ちなみに、彼らの傍(かたわ)らにはテーブルがあって、その上に酒瓶(さかびん)とジョッキが5つあります。ついさっきまで飲んでいた雰囲気ですね。

レガート　酒飲んでやがったのか、この野郎！

キユウ　やはり狂言かの。

ベルヴェデール　……私はあなたに説教しなきゃいけない。娘を働かせて、自分はあんな高いお店で酒飲むなんて言語道断。

長春花　正直、そんな飲んだくれよりも鉱人(ドワーフ)が気になります！　鉱人(ドワーフ)はいないですか？

ＧＭ　レガートくんに斬りかかったのが鉱人(ドワーフ)ですね。

長春花　飛び込みます！

ＧＭ　では、ここから戦闘になります。

敵は４人。

本来、明日の朝を待ってＰＣたちが取り引きに来た場合、敵はもっと多い予定でした。さっきＰＣたちが見つけた茂みに隠れて待ち構え、不意打ちを仕掛けるつもりだったんですけど、失敗しました。

まあ、取引現場の下見に来たＰＣたちの行動が大正解だったということですね。レガートの観察判定の出目もよかったですし。

しかし、敵は鉱人(ドワーフ)の戦士（Ａ）が用心棒(エンフォーサー)、イムズに刃物を突きつけている1人（Ｄ）とその左右にいる2人（Ｂ～Ｃ）が仕掛人(ランナー)です。

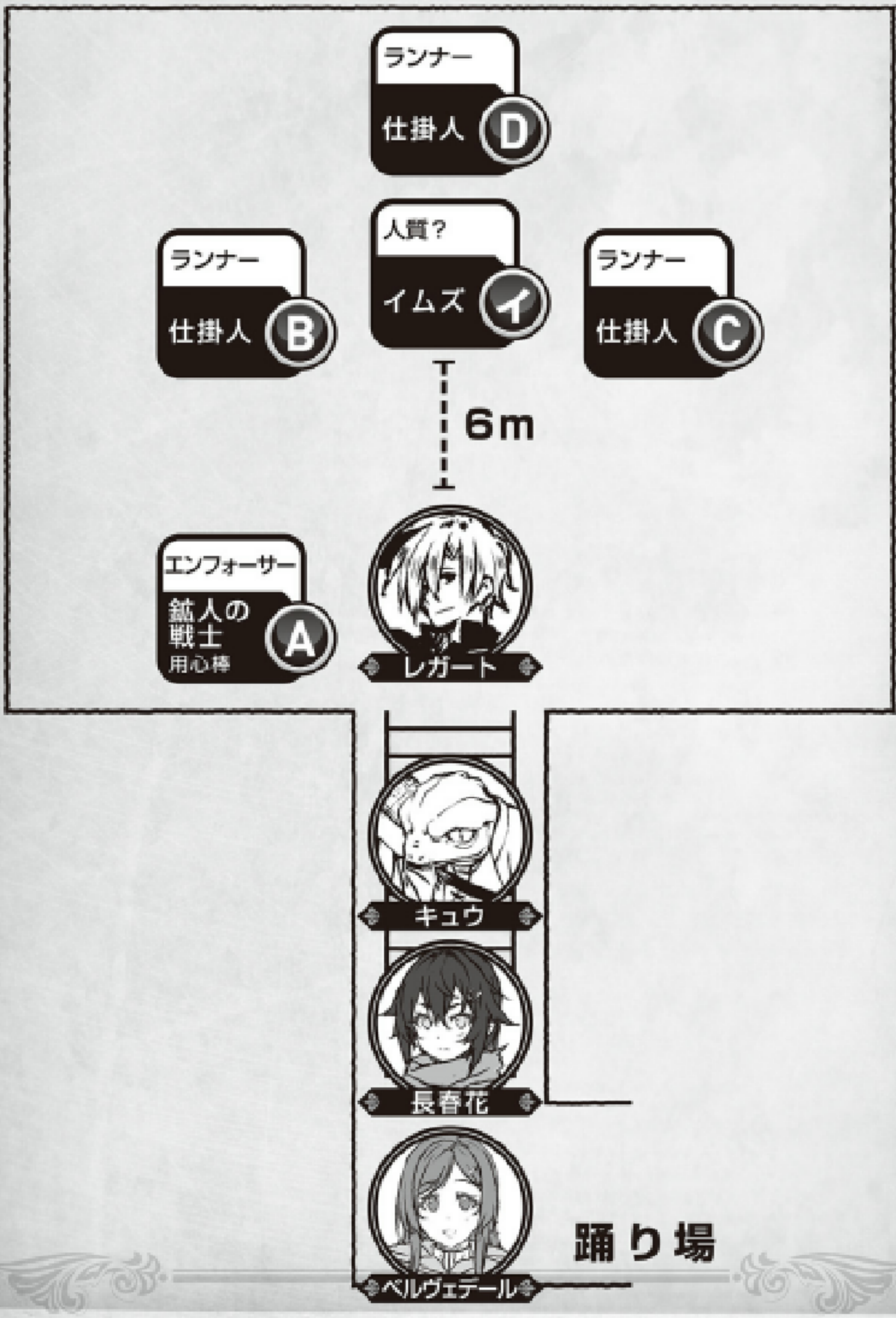
用心棒(エンフォーサー)は、４レベルのボス。なかなかの強敵です。一応、鉱人(ドワーフ)なので【長距離移動（初歩）】は【治癒適性（初歩）】と【暗視（初歩）】に変更しています。

一方、仕掛人(ランナー)は３レベルながら、回避達成値が15もある回避型の難敵です。生命力を低下させる「毒武器」と、【受け流し】と盾(たて)受け判定も不可能にする「フェイント」は、ＰＣたちを苦しめるはずです。

ふっふっふっ。前回の最後の戦闘のように《酩酊(ドランク)》一発で終了などということにはなりませんよ。覚悟してください！

第2話

旧アルパサ邸跡での戦闘



――と、思っていた時がありました。

しかし、1ラウンド目の先制判定で1番手を取ったキュウの攻撃に対して、鉱人(ドワーフ)の戦士（A）が1ゾロで大失敗！　痛打を受けて、2ラウンドの間、目が見えなくなってしまい、レガートと春花の攻撃を受けてあっさり死亡しました。

GM　そんなバカな！

長春花　鉱人(ドワーフ)を見ますけど、見覚えはありますか？

GM　いえ。見覚えはないです。捜していた父親の仇とは別人のようですね。

長春花　ですよねぇ！　父を殺したヤツがこんなに弱いわけないですから！

勝負は、これでほぼ決まってしまいました。この後、仕掛人(ランナー)たちの攻撃は大したダメージを与えることもなく、1ラウンド目が終了します。

2ラウンド目には、長春花の因果点を使用した怒りの【薙ぎ払い】でかなりの手傷を負ってしまった仕掛人(ランナー)たちが取り引きを申し出ます（因果点5→6）。

GM（仕掛人(ランナー)）「ま、待て！　人質を引き渡すから見逃してくれ！　俺たちは、金で雇われただけなんだ！」

長春花　誰に雇われたんですか？　そこに転がっている鉱人(ドワーフ)ですか？

GM（仕掛人(ランナー)）「そうだ。そいつだ」

長春花　ああー。やっぱり、こいつは生かしておくべきだったかもしれないですね。

キュウ　まあ、しょうがあるまい。この鉱人(ドワーフ)に裏があったかどうかは、あとであの飲んだくれにじっくり聞いてみることにしようかのう。

ベルヴェデール　……知っているかどうか、とても怪しい。

レガート　どっちにしろ。ここは怨みっこなしってことにしようぜ。俺たちも、これ以上殺し合いを続けたいわけじゃない。そうだろ？

長春花　そういうなら、すごく不満そうな顔はしていますけど、刀を収めます。

キュウ　じゃあ、イムズを引っ張って地下室を出るかの。

GM（イムズ）「おお！　た、助けに来てくれたんだな。ありがてぇ」

長春花　ああ？　仇が別人で、いますごい不機嫌なので、おもくそ睨みつけます。

ベルヴェデール　……本当は連れて帰りたくない。私、孤児だから、ちゃんとした大人が周りにいれば父親なんて必要ないと思ってるし。

長春花　でも、こんな父親でも、父親ですからね。いなくなると、アーイシャちゃんが悲しむんで連れて帰ります。

レガート　アーイシャちゃん、めっちゃ心配していたんだぜ。わかってんの？　おっさん。

GM（イムズ）「…………すみません。反省してます」

キュウ　本当に反省しておるんか？　正直、まったく信用できんのじゃが。

長春花　これは、ブルロさんに就職先に見つけてもらって、根性を叩き直してもらうしかないと思いますっ！

PCたちが地下室を出ると、すぐ後から出てきた仕掛人(ランナー)たちが「その鉱人(ドワーフ)は黒大老のグルグンドルってヤツの食客だと言ってたぜ。ウソかホントか知らねぇがな」と言い残し、そそくさと逃げ去っていきました。

その後、PCたちは冒険者ギルドに戻ります。

GM　冒険者ギルドに到着すると、みなさんの帰りを待っていたっぽいアーイシャちゃんが、イムズさんに駆け寄って抱きついて「お父さーん！　無事でよかった！」と言います。

キユウ　ええ子じゃのう。ええ子なんじゃが、この子がこんなんじゃから、父親がこうなってしまったんじゃないかと思ってしまうのう。

ベルヴェデール　……ダメ男（ダメンズ）に引っかからないか、本当に心配。

レガート　愛に満ちた娘さんじゃないか！

キユウ　レガートにだけは引っかからんようにのう。

レガート　いつでも待ってるぜ！

GM（アーイシャ）「みなさん、ありがとうございます。本当にありがとうございます！」

キユウ　なあに、仕事をしただけじゃよ。だけなんじゃが、必要経費がいささか嵩（かさ）んでしまうてのう。

GM　それについては、冒険者ギルドが清算してくれます。その上で、1人あたり銀貨15枚の報酬をくれるので、それぞれ所持金を元に戻して、そこに銀貨15枚を加算してください。

キユウ　ありがたい。

長春花　はあぁぁ。お金は戻ってきたけど、圃人界（レーア）の長老への恩義はプライスレスなんですよねぇー。

⚜ 海ゆかば

長春花　アーイシャちゃんの依頼が解決したので、海底遺跡に行きましょうっ！　途中で、石版を回収して帰ってくる鰓人（ギルマン）海賊団とばったり出くわさないかなあと期待しています。

キユウ　じゃが、いまから行くと遺跡の中で夜明かしになってしまうのではないか？

ベルヴェデール　……私、呪文使えない。

ベルヴェデールは、鉱人（ドワーフ）戦士たちとの戦いで《聖光（ホーリーライト）》を使って、1回だけの呪文使用回数を使い切っています。呪文使用回数は、【祈禱（きとう）】や【瞑想（めいそう）】などの特殊な技能を使うか、ぐっすり眠るかしないと回復しないので、このままだとベルヴェデールは呪文なしで海底遺跡の探索と、鰓人（ギルマン）海賊団との戦いに挑まなければなりません。

レガート　いま何時くらいなんだ？

GM　旧アルパサ邸跡に向かう前に、夕刻って言っていたので、もう夜中近くになっていますね。いまから遺跡にいくと、途中で24時間睡眠をとらなかったことによる消耗を受ける可能性が高いです。

レガート　寝たほうがいいな。ベル姉さんの美容のためにも。

キユウ　ここまで遅れたんじゃから、朝出発でもええじゃろ。

長春花　つまり、待ち構えている鰓人（ギルマン）海賊団に焦（じ）らし作戦ですね！　宮本武蔵（みやもとむさし）作戦！

キユウ　ほっほっほっ。では、今夜はゆっくり休むということで。

ベルヴェデール　……でも、あの神殿に戻るの怖い。

レガート　自分らが泊まっている宿に来る？　来ちゃう？

ベルヴェデール　……それはそれで。

長春花　大丈夫ですよ！　わたしも泊まっています。

ベルヴェデール　……そうか。じゃあ、そうする。

これで、PCたちは全員、同じ宿に泊まることになりました。

全員、宿泊料と食事代で、銀貨4枚を支払って、負傷数や消耗、継戦カウンター、呪文使用回数がまっさらな状態まで回復します。

そんなこんなで、次の日の朝。

ＰＣたちは、水中呼吸の指輪を使って海底を歩いて遺跡に向かうことにします。

長春花　遺跡自体が海の底なんですよね？

ＧＭ　そうですね。

長春花　この指輪、1日8時間しか使えないので、片道4時間とかかかると死ぬなと思うんですけど、遺跡までは歩いてどのくらいですか？

ＧＭ　海底遺跡は、前回行った無人島の南側の海底にあるので……まあ、だいたい2時間くらいですね。

長春花　往復4時間かぁー。なら、遺跡で4時間くらい過ごせますから、大丈夫ですね。

レガート　時間がやばくなったら帰る、でいいんじゃねぇ？

長春花　ですねっ！　そうしましょう！

ＧＭ　じゃあ、指輪をして水中を歩いていくでいいですか？

一同　はーい！

ＧＭ　海の中は、深くなるにつれてだんだん薄暗くなってきますが、問題ないレベルです。本来、海底は暗いので「視界が悪いことによるペナルティ」を受けるのが自然な気がしますが、いろいろと面倒なことになりそうなので、それも「水属性の効果」ということにして水中呼吸の指輪の効果で打ち消せることにしましたよ！

長春花　いいと思います！

キュウ　うんうん。そのへんの裁定は、プレイヤーフレンドリーのほうがむしろええじゃろう。あまり厳しすぎると、やっているほうがしんどくなるからのう。そして、なんと言っても、儂らが助かるんで大歓迎じゃ！

ベルヴェデール　……同意。

ＧＭ　というわけで、みなさんは魚が泳いだり、クラゲがふよふよしているのを横目に、海底を歩いていくわけです。

長春花　貴重な体験なので、興味深く見ていますっ！

ベルヴェデール　……趣（おもむき）がある。

ＧＭ　では、まず間違いなく海底遺跡の方向へ歩いていけるかを判定してください。「知力持久＋野伏（レンジャー）レベル＋【生存術】によるボーナス」でお願いします。ただし、見慣れない場所で、太陽で方向を知ることもできないので、―4のペナルティを受けます。

レガート　海の底に道標（みちしるべ）はなかった！

見事に迷いました。

そして、春花とキュウは長距離移動判定に失敗。キュウは「祈念」に成功して事なきを得ますが、春花は「祈念」にも失敗します（因果点6→8）。

結果、ベルヴェデールが1点、キュウとレガートが3点、春花が4点消耗しました。

ＧＭ　はいはい。それでは、みなさんは遺跡の近くまでやってきましたよ。遺跡はドーム状をしていて、周囲に風車のようなものがあって、ゆっくりと回っています。潮流で回っているようですね。

ベルヴェデール　……ついたと思って振り返ったら、予想外にみんながバテているので呆然（ぼうぜん）としている。

レガート　ベル姉さんは、平然としてらっしゃる。さすが、只人（ヒューム）は持久力と長距離移動に強い。

GM　さて。そんなバテバテのところ申し訳ないですけど、第六感判定してください。

相変わらずレガートの出目が良く、春花の勘も冴（さ）え渡（わた）ったおかげで、PCたちはいち早く鰓人（ギルマン）海賊団の見回りが近づいてくるのに気づき、岩陰などに隠れてやりすごすことにしますが、ベルヴェデールが大失敗！

ベルヴェデール　……ワカメの間に隠れてるつもり。

GM　鰓人（ギルマン）は、チラッとベルヴェデールさんのほうを見ましたが、そのまま泳ぎ去ってしまいました。

ベルヴェデール　……見つからなかった？

長春花　鰓人（ギルマン）も大失敗していたとか？

キュウ　あるいは、誘い込もうとしておるか、じゃの。

長春花　鰓人（ギルマン）がわたしたちを叩き潰す気満々なのなら、それが一番ありそうですね。遺跡の入り口は1つしかないですか？

GM　ドームの屋根が割れていて隙間（すきま）が開いてますね。ドーム球場の屋根が開いているみたいな感じです。一見したところでは、他の出入り口は見当たりません。

長春花　古代の人たちは、そんなところから出入りしていたんでしょうか？

キュウ　さて、わからんのう。

長春花　最近動かされたかどうかわかりますか？

GM　それは、観察判定で。

長春花　（ころころ）10はわからないですよねー。

ベルヴェデール　（ころころ）……11。

レガート　（ころころ）くっ、出目が悪い！　12だ。

キュウ　（ころころ）14じゃが、どうじゃ？

GM　キュウさんはわかりました。最近、動かされてますね。

長春花　やっぱり、ここは誘い込むための入り口だと思います！

PCたちは、他の入り口を探すか、あえて罠っぽい屋根の隙間から入るかを相談します。しかし、海底遺跡の探索にどれだけ時間がかかるかわかりません。そのため、屋根から入って、敵が待ち構えているのなら戦ってしまおうということになりました。

ベルヴェデール　……あの。GM。ここから町に帰るのと、前回行った無人島に行くのと、どっちが近い？

GM　無人島のほうが圧倒的に近いですね。たぶん、30分かかりません。

ベルヴェデール　……じゃあ、時間がなくなったら、無人島に行って指輪の機能が回復してから帰るのは？

長春花　いいですね！　そうしましょう！

レガート　そういえば、あそこにはアイーシャちゃんの小舟が残っているはず！

キュウ　うむ。前回は、交易神殿の船で戻ったからのう。

GM　はい。残ってますよ。

長春花　じゃあ、いざとなったら使わせてもらいましょう！　というわけで、心配事がちょっと減ったので、心おきなく突入しますっ！

んんん？

いまのベルヴェデールの発言は、時間があるから周囲を探索しようっていう提案だったと思うんですけど？　一応、周囲を探索すれば、別の入り口が見つかる可能性もありますよ？

GM　えーと。では、屋根の隙間から入るでいいですかね？

長春花　はい！

キュウ　うむうむ。

レガート　行くぜ！

ベルヴェデール　…………うん。

あ。行くんですね。待ち伏せされてるってわかってるのに。

はい。では、行きましょう。

⚜あえて、死地へ

PCたちは、屋根の隙間から遺跡の中へ。

遺跡内は大きなドーム状の空間になっていて、周囲の壁にはいくつもの歯車があってゴロゴロと回っています。

GM　まずは、第六感判定してください。

キュウ　【第六感】重要じゃのー。次、習得したほうがええかのう。

結果、ベルヴェデールだけが成功しました。

GM　ベルヴェデールさんは、ドーム状の空間の底部分の暗がりに、何か潜んでいるのに気づきます。そして、それに気づいた時に、背後で屋根が閉まり始めます。

ベルヴェデール　……待ち伏せ？

長春花　急いで引き返して出られないですか？

GM　いま逃げられるのは、第六感判定に成功したベルヴェデールさんだけですよ。

長春花　ああ。そうかぁ。じゃあ、腹を括（くく）るしかないですねぇ。

レガート　不意打ちされなかっただけで上等！　前のめりで行こうぜ、前のめりで！

GM　一応、ベルヴェデールさんは逃げられますよ？

ベルヴェデール　……逃げない。前のめりで行く。

長春花　そうです！　前のめりで行きますっ！

いよいよ決戦です。

敵は、10体。待ち伏せなので、当然、戦力はしっかり揃（そろ）えています。

怪物知識の結果、船長（A）が鰓人の海賊船長（ギルマンパイレーツキャプテン）、副船長（B）が鰓人の精霊使い（ギルマンシャーマン）だとわかりました。この2体がボスです。

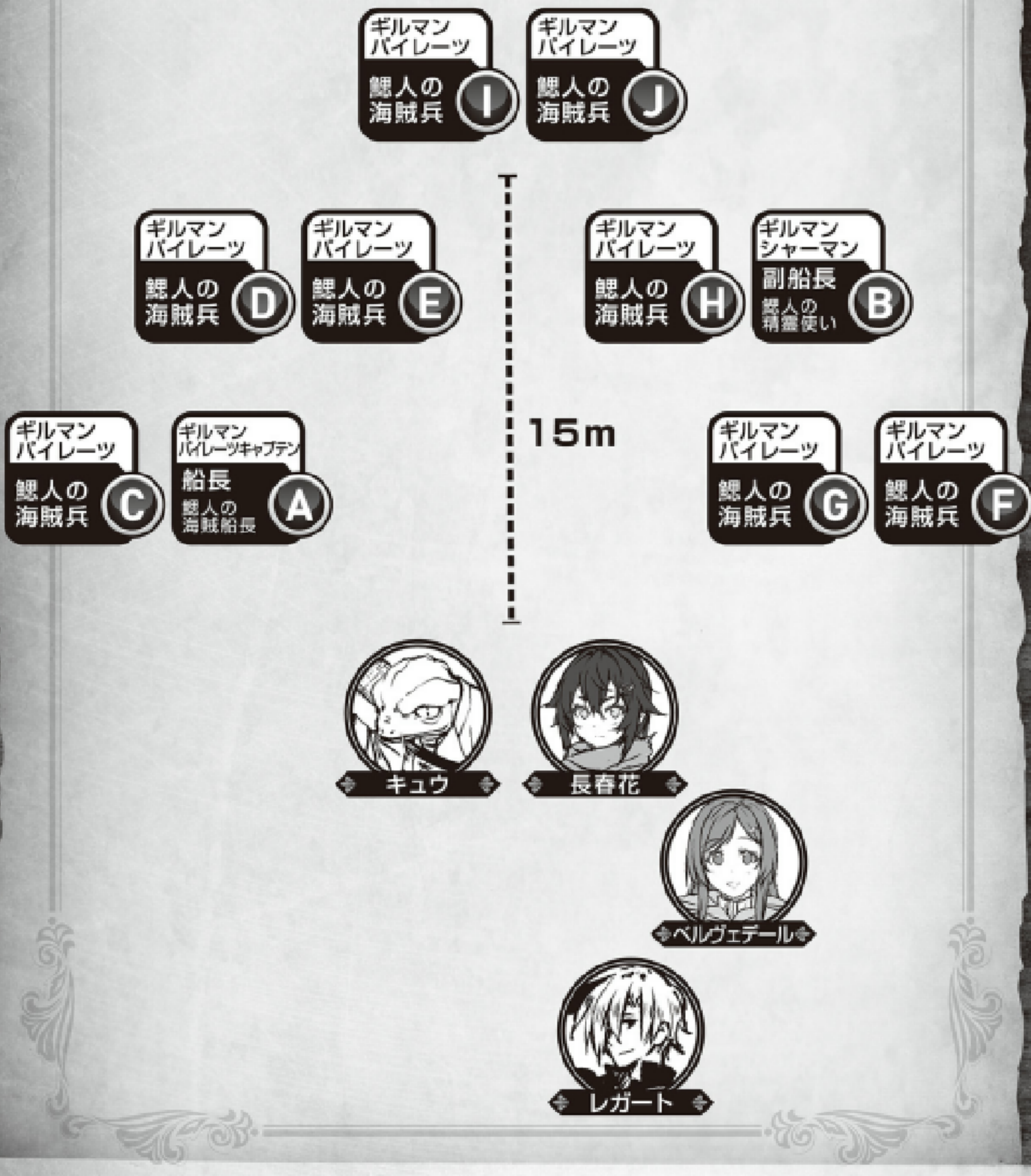
残りの8体（C～J）は鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）です。

そして、初期配置。

PCたちは、春花、キュウが前、そのすぐ後ろにベルヴェデール、そのさらに後ろにレガートという配置になりました。一方、鰓人（ギルマン）たちは、前にいる春花とキュウから15ｍほどの等距離を置いて、半円形に並んでいます。

第2話

海底遺跡での戦闘



いわゆる半包囲態勢です。

PCたちから向かって左側に船長（A）と海賊兵（C、D、E）の一隊、右側に副船長（B）と海賊兵（F、G、H）の一隊、正面に海賊兵（I、J）2体がいます。

GM　では、先制判定をしてください。

長春花　はーい！　（ころころ）ぅーん。先制力7です。

レガート　（ころころ）自分も7。お揃いだな！

ベルヴェデール　（ころころ）……8。

キュウ　（ころころ）8じゃな。

GM　敵の先制力は、船長（A）が4、副船長（B）が6、海賊兵たち（C～J）が5です。なんで、こんなにやる気がないんだ、こいつら！

長春花　あははははっ。きっと、昨日来ると思ってずっと待ってたのでダレてるんですよ。船長に向かって「鰓人の海賊船長敗れたり（ギルマンパイレーツキャプテンやぶ）！」と言うところですねぇ。

ベルヴェデール　……宮本武蔵作戦、成功！

というわけで、1ラウンド目の行動順はこんな感じになりました。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
8	キュウ、ベルヴェデール
7	長春花、レガート
6	副船長（B）
5	鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）（C～J）
4	船長（A）

長春花　精霊術が怖いので副船長からぶった切りたいです！　なので、ベルさん、なにか呪文で一撃入れちゃってください！

ベルヴェデール　……なら、《聖撃（ホーリースマイト）》でもいい？

長春花　いいですね、《聖撃（ホーリースマイト）》ッ！　ガツンとやっちゃってください！

キュウ　うむ。副船長（B）を倒したいだけじゃからの。なんでもええぞい。

ベルヴェデール　……じゃあ、《聖撃（ホーリースマイト）》を副船長（B）に。「巡り巡りて風なる我が神、旅路の守りの懐（ふところ）の、刃をお貸し願いたい」！　（ころころ）達成値16は、ちょっと微妙？

GM　副船長（B）はボスなので、サイコロ振って抵抗しますよ！　（ころころ）15。

長春花　よし！　通りましたねっ！

GM　はい。抵抗失敗です。ダメージをどうぞ。

ベルヴェデール　……効力値（＝達成値）16なので「3d6＋5＋神官（プリースト）レベル」点のダメージ。神官は2レベルだから、「3d6＋7」点で合ってる？

GM　合ってます合ってます。

ベルヴェデール　……じゃあ。（ころころ）19点。

レガート　おお、でけぇ！

キュウ　しかも、《聖撃（ホーリースマイト）》のダメージは、装甲値で軽減できんからのう。

GM　一気に、19点負傷しました。生命力は24なので、あと5点。

長春花　じゃあ、ダァーと走っていって、副船長（B）に斬りかかりますっ！

GM　はい。どうぞー。

はい、どうぞー、じゃないです。
あとで気づきますが、キュウがまだ行動していません。
しかし、だれも気づいていないので、このまま進みます。

長春花　水中なので、きっと刀に振り回されるようにして斬りかかっていると思いますけど。（ころころ）命中達成値17！　これは当たった？
ＧＭ　（ころころ）15。当たりました。
長春花　よし！　ダメージは、てやっ！　（ころころ）あああ〜、7点。
ＧＭ　副船長（Ｂ）の装甲値は4なので、それだとまだ2点残りますねー。
キュウ　因果点で振り直すか？

因果点を使った「祈念」に成功すると、判定と「祈念」以外で振ったサイコロを振り直せる上に、サイコロ1個ごとに＋1できます。この効果で、出目6は7になるので、ダメージ決定時に振ったサイコロを振り直せばダメージが上昇する可能性が高くなります。

長春花　やってみます！
ＧＭ　はい。因果点は8点です。
長春花　（ころころ）7でした。すみません。失敗しました。
ＧＭ　では、因果点は9点になりました。副船長（Ｂ）は22点負傷していて、あと2点喰（く）らうと死にます。

この後、レガートが投矢銃（ダートガン）で副船長（Ｂ）に12点のダメージを与えてトドメを刺しました。

ＧＭ　**（鰓人（ギルマン））**「ふ、副船長ぉぉぉぉ！　てめぇら、よくも副船長を！」と、続いては先制力5で鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）たちの行動順です。
キュウ　いや。よく考えたら、儂、行動しとらんかった。
ＧＭ　あっ！　そういえば。
長春花　わたしが先に攻撃しちゃったからですね！　すみません！
キュウ　忘れとった儂が悪い。
ＧＭ　完全にスルーしてましたね。すみません。キュウさん、いまから行動してください。
キュウ　うむ。では、船長（Ａ）に攻撃じゃの。船長（Ａ）がベルヴェデールさんやレガートのほうへ行くのを阻止する意味でも、船長（Ａ）を止めにいこう。
ＧＭ　船長（Ａ）まで15ｍですけど届きます？
キュウ　移動力は12じゃが、近接距離の5ｍを計算にいれれば届く。（ころころ）12か。これは、さすがに当たらんか。いや、ボスじゃからサイコロを振るな。大失敗がある！
ＧＭ　船長（Ａ）の回避は、2ｄ6＋10なので。（ころころ）18です。避けました。さすがに、そんなに何度も大失敗はしないですよー。
キュウ　むむう。仕方ないの。海賊兵（Ｅ）を【挑発】しておこう。

海賊兵（Ｅ）は、キュウの【挑発】にノッてしまいました。これで、海賊兵（Ｅ）は、船長（Ａ）を支援できなくなりました。
続けて、海賊兵たちの行動順。
左側では、海賊兵（Ｃ、Ｄ）は船長（Ａ）を支援して合計で「命中に＋4、威力に＋2」！　【挑発】を受けている海賊兵（Ｅ）はキュウを攻撃するものの回避されました。

一方、右側では、副船長を倒された海賊兵（F〜H）は、海賊兵（F）がレガートに突進して攻撃、残りの海賊兵（G、H）が春花を攻撃するも、いずれも回避されます。

正面にいた海賊兵（I、J）もキュウに槍(やり)を投げて攻撃しますが、回避されました。

GM　やっと、真打ち！　海賊船長の出番。まず、「フェイント」から。（ころころ）16。

キュウ　「フェイント」には、第六感判定じゃったの。（ころころ）失敗じゃ。

GM　では、この攻撃に対しては【受け流し】と盾受けができなくなりました。続いて、攻撃します。（ころころ）出目は高くないけど、20！

レガート　た、高ぇ！

GM　モブの支援で＋4されてるので。

キュウ　（ころころ）【受け流し】もなしでは、さすがにかわせんな。ダメージをくれ。

GM　威力もモブの支援で＋2だから。（ころころ）うぎゃあ！　18点も振っちゃった！

キュウ　装甲点で3点引いて、15点喰らった。

長春花　ろ、老師。大丈夫ですか？

キュウ　なあに。大丈夫大丈夫。心配はいらんぞ。

レガート　大丈夫じゃない人の台詞(せりふ)だ！

キュウ　心配はいらんから、そっちを早く片づけるんじゃ。

ベルヴェデール　……老師。生命力はいくら？

キュウ　17。

長春花　まずいじゃないですか！

キュウ　うむ。実はまずい。次は、自分を回復して、挑発して、なんとかならんかのうと思うておる。

ここで、1ラウンド目が終了です。

この場所は封鎖された空間なので逃げられない上に、船長はいまだ健在なので、海賊兵たちの士気判定(モラルチェック)は不要としました。

継戦カウンターにチェックを入れて、2ラウンド目に移ります。

しかし、海賊船長、強すぎましたかね……。

第1話の経験を踏まえて《酩酊(ドランク)》でモブが眠らされるだろうと思っていたので、そうなると支援効果を受けられないから、ボスは通常のバランスよりも強めでも大丈夫だよねーと考えてしまったのが良くなかったです。

言い訳をするなら、前回、《酩酊(ドランク)》が炸裂(さくれつ)してなにもできずに戦闘が終わってしまったのが、ものすごく印象に残っていたんですよね。それに、やっぱり、待ち伏せがあるとわかってて正面から来るともあまり思ってなかったですし。

とはいえ、すでに因果点も9点になっていて、一発逆転が難しい状況です。

これ、相当やばいんじゃないかな？

不穏な空気を感じつつ、2ラウンド目。

鰓人(ギルマン)たちはやっぱりやる気がなく、船長が先制力4、海賊兵たちは1でした。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
10	長春花
8	レガート
7	キュウ
4	船長（A）
3	ベルヴェデール
1	鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）（C～J）

1番手の春花は、海賊兵（G）を攻撃しますが、回避されました。

2番手のレガートが左側の船長（A）と海賊兵（C～E）を半径10ｍの外周ぎりぎりに捉えて、キュウを範囲外となるように中心点の位置を調整しつつ《酩酊（ドランク）》を放ちます。「祈念」で大成功に格上げして効力値を上乗せしようとしますが、これには失敗（因果点9→10）。しかし、海賊兵（E）を眠らせ、船長（A）と海賊兵（C、D）に−1のペナルティを与えました。

続いて、キュウは、自分に《小癒（ヒール）》を使って負傷を13点回復し、海賊兵（D）を【挑発】。

その後、船長（A）がキュウを攻撃するも、支援効果が1人分しかなかったことが響いて同値回避。

キュウ　ふう。助かったわい。

ＧＭ　次は、ベルヴェデールさんですね。

ベルヴェデール　……〝限界突破（オーバーキャスト）〟で船長（A）に《聖撃（ホーリースマイト）》。このために【忍耐】を習得したので。

ＧＭ　おおー。このリプレイで初めての〝限界突破（オーバーキャスト）〟ですね！　では、まず呪文行使判定からどうぞっ！

ベルヴェデール　……「巡り巡りて風なる我が神、旅路の守りの懐の、刃をお貸し願いたい」！（ころころ）18！

レガート　おっ！　いいんじゃね？

ＧＭ　（ころころ）18！　同値抵抗！

長春花　あれ？　《酩酊（ドランク）》のペナルティがあったはずですよね？

ＧＭ　《酩酊（ドランク）》って、呪文抵抗も下がるんだったっけ？　（ぺらぺらぺら）おおう。「すべての判定」って書いてある。酒、怖ぇー。

キュウ　なら、船長（A）の呪文抵抗は−1されて、達成値17じゃの。

ＧＭ　はい。抵抗に失敗しました。

一同　おおおお！

ベルヴェデール　……ダメージ振る。（ころころ）あっ。ちょっと少ない。15点ダメージ。

ＧＭ　それでも装甲値で軽減できないので、そのまま喰らいますよ。一気に半分近くなりました。では、〝限界突破（オーバーキャスト）〟による消耗を決めるので、2d6してください。

ベルヴェデール　（ころころ）……5。5点消耗？

ＧＭ　はい。5点消耗です。

ベルヴェデール　……消耗ランク1になった。すべての判定に−1。

残りの海賊兵たちがそれぞれPCたちを攻撃しますが、いずれも回避されます。海賊兵たちは2レベルなのでそう簡単には当たりませんよねー。

あれ？　なんかいけそう？

継戦カウンターを蓄積して、3ラウンド目に突入です。

3ラウンド目。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
10	レガート
9	キュウ
8	長春花、ベルヴェデール
7	船長（A）
2	鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）（C～J）

まず、レガートの行動順ですが。

レガート　GM、判定の手加減ルールって、先制判定にも使える？

GM　もちろん、使えますよー。

レガート　なら、先制力1まで行動順を遅らせるぜ。基本、主行動で呪文維持するつもりだけど、なにかあったら呪文維持以外の主行動もできるように構えとく。

手加減は、達成値を引き下げることができるというルールです。これを使って、先制力をわざと低くして、先に行動してほしいキャラクターの後で行動することができます。

例えば、だれかが《小癒（ヒール）》を使う予定なら、その結果が芳しくなかった場合に備えて、さらに《小癒（ヒール）》を使えるよう、行動順を遅らせて待機しておくことができるわけです。

あるいは、今回のレガートのように呪文維持判定のタイミングを遅らせることを狙（ねら）って、行動順を遅らせるのも有効な戦術ですね。

GM　了解。行動順を遅らせるのは、本来、行動順決定のタイミングで宣言しないといけないんですけど、まだだれも行動していないのでOKにします。

レガート　サンキュー！

というわけで、繰り上げで1番手になったキュウが船長（A）に長傘（アンブレラ）で攻撃します。しかし、惜しくも外れ。「祈念」に望みを託しますが、これも失敗（因果点10→11）。海賊兵（D）を【挑発】して手番を終えました。

春花とベルヴェデールは、近くの海賊兵をそれぞれ攻撃してダメージを与えました。

そして、船長（A）の行動順。

GM　船長（A）は、変わらずキュウさんを攻撃しますよ。（ころころ）まずは、20で「フェイント」します。

キュウ　第六感判定は苦手なんじゃよー。（ころころ）10じゃ。長傘（アンブレラ）は「受け流し（＋2）」じゃからのう。結構、厳しい。

長春花　長傘（アンブレラ）、「受け流し（＋2）」もあるんですね。すごいですねぇ！

GM　続いて、槍で突きます。（ころころ）酔っ払って－1されていますが達成値20です。

キュウ　（ころころ）19！　くっ。【受け流し】があれば！　見切ったと思った瞬間に、刃の軌道が変わってグサリとやられてしもうた。

GM　ダメージは効力値による上昇分も含めて「4d6＋3」点。（ころころ）に、23点入りました。

一同　ぎゃああああああああ！

キュウ　装甲値で3点軽減して20点の負傷じゃな。負傷数合計22点か。うむ、大丈夫じゃ。まだ12点耐えられるし、呪文使用回数もまだ1回残っておる。治癒の水薬も持っておるしの。とりあえず、次のラウンドは、また自分に《小癒》じゃの。

まあ、それだけ回復手段があるなら、しばらくは持ちこたえられそうですね。

問題は、次のラウンド、キュウが船長（A）よりも先に行動できるかということです。

その後、鰓人の海賊兵たちはそれぞれ近くにいるPCを攻撃するも、やはり命中はなし。

レガートは、海賊船長を攻撃するべきか悩みましたが、《酩酊》のペナルティを維持することを優先し、主行動で呪文を維持しました。

これで、3ラウンド目は終了。PCたちに、3つ目の継戦カウンターが蓄積します。

かくして、運命の4ラウンドがやってきたのでした。

GM　では、みなさん、先制力を決めてください。

キュウ　ほっほっほっ。ドキドキするの。（ころころ）よっしゃ！　10なら大丈夫じゃろう。

GM　（ころころ、ころころ）船長（A）は5、鰓人の海賊兵は4です。

長春花　老師が先ですね。よかったですっ！　（ころころ）11です！　わたしも気合いが入ってますよー。

GM　レガートは？

レガート　みんな、速えなー。

ベルヴェデール　（ころころ）……9。

レガート　3だ。言っておくが、わざとだぞ！　呪文維持判定のために行動順を遅らせる手間を省いただけだかんなっ！

ベルヴェデール　……へぇー。すごーい。

GM　まあまあ。行動順を遅らせるつもりだったのは、本当なんでしょ？　じゃあ、結果オーライということで。

✤海底の赤い眼

その結果、4ラウンド目の行動順はこうなりました。

先制力	行動できるキャラクター（敵コマのアルファベット）
11	長春花
10	キュウ
9	ベルヴェデール
5	船長（A）
4	鰓人の海賊兵（C～J）
3	レガート

長春花　移動妨害は受けると思うんですけど、老師の近くまで移動して船長（A）を攻撃したいですっ！　すこしでも老師を支援したいので！

GM　なるほど。じゃあ、移動妨害判定をします。

長春花　はいっ！　移動妨害判定はどうすればいいですか？

GM　移動妨害をするのは海賊兵（G）のほうなので、春花さんは移動妨害に対する対抗判定をしてください。基準値は「体力集中ｏｒ技量集中＋戦士(ファイター)ｏｒ武道家(モンク)ｏｒ斥候(スカウト)レベル」です。

長春花　体力はないので技量でやります。行く手に立ちはだかる敵を華麗にかわしてすり抜ける感じで！

GM　海賊兵（G）は「怪物の知能による達成値」を使います。鰓人(ギルマン)の海賊兵(パイレーツ)は2レベルなので、2d6＋4。さらに、「近接距離」内にいる味方1体ごとに＋2のボーナスをもらえるので海賊兵（H）からボーナスをもらって＋2。合計、2d6＋6ですね。

長春花　わたしは技量集中が4、戦士(ファイター)が3レベルだから、2d6＋7ですね。達成値の較べ合いは移動妨害をした側が能動側だから、同値ならわたしの勝ち、でいいんですよね？

GM　その通りです。では、移動妨害判定しますね。（ころころ）11。

長春花　（ころころ）16です。すり抜け成功ですねっ！　では、船長（A）に肉迫して斬りかかります！　あっ。でも、一応、《酩酊(ドランク)》の範囲には入らないようにしますけど、攻撃届きますよね？

GM　届きますよ。

長春花　よかったぁ。では、改めて！　地面すれすれから伸び上がるように切り上げる、必殺剣「野火」！　（ころころ）出目10で達成値18！　どうですか？

GM　（ころころ）むむむ。出目が悪かった。16か。命中しました。

長春花　やりましたぁ！　ダメージは3d6＋3ですね。（ころころ）うーん。いまいち。13点です。

GM　3d6で10なら普通ですよー。船長（A）の装甲値は5なので、8点負傷しました。負傷数は23点になったので、あと9点で死にますね。

キュウ　そう聞くと攻撃したくなるが、儂の攻撃では装甲値込みで14点のダメージを与えるのは難しそうじゃからやめておこう。自分に《小癒(ヒール)》じゃ。

GM　はいはい。どうぞ。

キュウ　（ころころ）うげぇぇ！　ここで1ゾロ！

レガート　やべぇ！　これは、やべぇ！

長春花　ど、どうしましょう！

GM　いや。大失敗はどうしようもないですから。

ベルヴェデール　……次、私。もう一度、《聖撃(ホーリースマイト)》で船長（A）を落とそうとしてみる？

キュウ　それは無茶というもんじゃよ。10点消耗したら、おぬしが死ぬんじゃぞ。なあに、鰓人(ギルマン)の攻撃ごとき、華麗な長傘(アンブレラ)捌(さば)きで【受け流し】てくれるわい！

ベルヴェデール　…………うん。じゃあ、一番近くにいる敵を攻撃する。

キュウ　まあ、待て。その前に一応【挑発】をしておく。

　キュウは、海賊兵（D）を【挑発】しますが、さっきの1ゾロのショックが残っていたのか、失敗。このため、海賊兵（D）が船長（A）を支援できるようになってしまいました。

　次のベルヴェデールの攻撃は、2d6の出目が3と揮わず、こちらも失敗に終わります。

GM　さて、船長（A）の行動順ですが、まず近くにいる海賊兵（C、D）に支援しろと言います。これで「命中＋4、威力＋2」されました。

キュウ　当然、そうするじゃろうな。

GM　で。目の前にもうすぐトドメをさせそうな蜥蜴人(リザードマン)がいて、横には結構痛いダメージを出してきた圃人(レーア)がいるので、どっちを攻撃するかは半々ということにします。1d6して偶数ならキュウさん、奇数なら春花さんで。

長春花　わたしわたしわたし！　わたしのほうで！

キュウ　…………。
ころころ。出目は4。
うん。ここまで来たら仕方ないですね。
GMは開き直った！　その上で、この後の展開についてあれこれ考え始めます。
キュウ　まあ、仕方がないのぅ。
GM　では、船長（A）はキュウさんにトドメを刺そうとします。まずは「フェイント」からいきますね。（ころころ）15。
キュウ　見切るぞい。（ころころ）見切れてないのぅ。
長春花　ろ、ろうしぃぃ。
GM　続けて、攻撃。（ころころ）22を回避してください。
キュウ　ほっほっほっ。もはや笑うしかないの。それは、6ゾロのみじゃよ。（ころころ）うむ。そうそう都合良くは出んのぅ。命中したぞい。
長春花　まだです！　まだ因果点が使えますよっ！
ベルヴェデール　……うん。いま、11点だから。36分の3。6ゾロよりも3倍希望がある。
GM　キュウさん、どうします？　因果点使いますか？　これで12点になるので、最後の「祈念」になりますけど。
キュウ　せっかくじゃから、最後の因果点使わせてもらおうかの。
長春花　はいっ！　じゅういち、じゅういち、じゅういち、じゅういち、じゅういちっ！
しかし、出目は6。これで因果点は12点になりました。
因果点が12点以上になると、以後、「祈念」ができなくなり、シナリオが終わった時の追加経験点も得られなくなります。
GM　（ころころ）ダメージは18点です。
キュウ　3点軽減して15点。負傷数が37点になったんで倒れる。後は頼む。ぷかー。
長春花&レガート　ああ……老師ぃ。
ベルヴェデール　………。
残りの海賊兵たちの攻撃は、ベルヴェデールに一撃を与えます。ベルヴェデールは、7点のダメージを受け、装甲値2点を差し引いて5点負傷します。
長春花　あと1回、船長（A）に当てればなんとかなると思うんですけど……とにかく、次のラウンドですね。
レガート　待つんだ！　まだ自分がいるぞ！
ベルヴェデール　……呪文維持じゃないの？
レガート　老師の仇を討つ！　船長（A）を狙い撃つ！
GM　主行動を行ったら、その後で呪文維持判定をしなければならないけど、いいですか？
レガート　是非もなし！
長春花　なんか言葉の使い方違う気がしますけど、とにかく覚悟だけは伝わりました！　がんばってくださいっ！
レガート　任せろ！　（ころころ）良い出目だ！　22！
倒れているキュウ　これは当たったじゃろ！

長春花　当たってください！

GM　えーと。まだ—1のペナルティは入ってるから。（ころころ）あっ！

レガート　1ゾロ！

長春花　あはははははっ！　あっちから当たりに来てくれましたよ、レガートさん！

ベルヴェデール　……回避の大失敗は、痛打！

GM　はい。痛打ですね。こっちで「痛打表」を見ておくので、レガートさん、1d6してください。

レガート　（ころころ）1！　って、どんな効果？

GM　頭を打って「1d3」ラウンドの間、朦朧（もうろう）とします。（ころころ）2ラウンドの間、朦朧として行動できません。これ、終わったな。

レガート　なに言ってんだ。自分のダメージで海の藻屑（もくず）だぜ！

しかし、レガートのダメージは11点でした。装甲値5点を引いて6点負傷しましたが、船長（A）を葬り去るには3点足りませんでした。

そして、呪文維持判定にも失敗して《酩酊（ドランク）》が切れます。

とはいえ、もはや鰓人（ギルマン）側に勝ち目はありません。

5ラウンド目、レガートの投矢銃（ダートガン）が船長（A）を血祭りに上げて万事休す。

GM　船長（A）が倒されると、他の海賊兵たちは「やばい。船長がやられた。逃げようぜ」という雰囲気になります。だって、船長以外の攻撃、ほぼ当たってないし。

ベルヴェデール　……逃げるなら深追いはしない。

長春花　わたしたちは、それどころじゃないんですよ！

GM　何もしないなら、海賊兵たちは壁のところでゴロゴロ回転している歯車を操作します。そうすると、屋根が開き始めるので、そそくさと逃げていきます。

長春花　すぐに老師を回復させます！

倒れているキュウ　いやいや。負傷数が生命力の2倍以上になっとるからの。ルール上、死んでおるぞ。

長春花　あ……そうか。

レガート　老師。あんたは、すげぇ男だったぜ。あんたのことは忘れねぇ。

倒れているキュウ　ううむ。《小癒（ヒール）》が1ゾロでさえなければ、なんとかなったと思うんじゃがのう。

GM　えーと……キュウさん。体力抵抗判定してもらえますか。

倒れているキュウ　ん？　体力抵抗判定なら体力持久じゃな。【免疫強化】も有効かの？　それなら2d6＋9じゃな。（ころころ）17じゃが？

GM　それなら、キュウさんは意識を取り戻しますよ。

レガート　なんと！

キュウ　おや？　どういうことじゃ？

長春花　目の前でそんなことが起こったら、「えっ？」という顔をしますよ。

GM　では、今度は魂魄（こんぱく）抵抗判定をしてください。「魂魄反射＋冒険者レベル」でどうぞ。

キュウ　魂魄抵抗！　つまり、儂に何かが取り憑（つ）いたということかの？

GM　それは、次の判定の後でわかります。とにかく、魂魄抵抗判定してください。

キュウ　了解じゃ。（ころころ）おお！　まあまあ、高いぞ。16じゃ。

GM　キュウさんが目覚めると、目の前に春花さんがいるんですが、猛烈にその首筋に噛（か）み付（つ）きたい

という衝動がわき起こってきました。


ホッ

一同　あはははははは！

はい。みなさん、もうおわかりですね。

首筋に噛み付きたいと、言えばアレですよ。アレ。

ＧＭ　しかし、なんとか堪(こら)えました。

長春花　珍しく泣きそうな顔をしていますけど、老師が起き上がってきたのを見てホッとしています っ！

キュウ　いや、しかし。その瞬間に儂の目が真っ赤に光っておるぞ。

ＧＭ　はい。確かに、赤く光ったように見えましたね。

長春花　あははは。でも、一瞬ですよね？　じゃあ、見間違いだと思います。

ＧＭ　ちなみに、負傷も全部治ってます。

キュウ　儂にいったいなにが起こったんじゃろう。

ベルヴェデール　……死んでたのが生き返った？

あっ。そういえば、ベルヴェデールは吸血鬼殺し(ヴァンパイアハンター)を目指しているんでした。

バレたらまずいやつですね、これ。

この後、全員が怪物知識判定をしました。

ベルヴェデールと長春花は失敗。レガートだけが成功して、キュウが吸血鬼(ヴァンパイア)になりかけていることに気づきます。

とりあえず、ベルヴェデールに気づかれなくてよかったということで。

⚜ 黒曜等級！

PCたちは、ドーム内を探索していくつかの石版を回収し、ひとまず無人島に上陸して休息を取ります。翌日、予定通りにアーイシャの小舟に乗って町に戻ります。

ベルヴェデール　……老師。どうしたの？　いきなり傘を差したりして。

キュウ　いや、なに。ちょっと、太陽がまぶしくての。ほっほっほっ。

吸血鬼(ヴァンパイア)は「太陽に弱い」という弱点があったりします。

偶然にも、キュウは長傘(アンブレラ)を持っていたので、それをさせばOKということにしました。無人島に上陸した時、いきなり傘をさし始めたのが面白(おもしろ)かったので。

長春花　そんなことより、引き渡す前に石版を仕分けします。

ベルヴェデール　……うん。どんな秘薬か、すごく気になる。

長春花　あはは。そうですねぇ。

ＧＭ　では、「知力集中＋魔術師(ソーサラー)レベル＋【博識】によるボーナス」で判定してください。

長春花　（ころころ）16です。読めますか？

ＧＭ　読めますね。前回の石版の前後だなぁという石版も見つけます。「永遠の命が」とか書いてあります。

一同　あはははははははははは！

長春花　これはどうやら永遠の命を手に入れるための薬みたいですねー。

キュウ　いやいやいや。永遠の命とかあるわけないじゃろう。

長春花　ですよねー。とりあえず、襟（えり）巻きに書き写しておきますけど、他の石版には何が書いてありますか？

GM　回復薬とか解毒薬ですね。あと1枚だけ、呪（のろ）いを解く薬というのがあります。

キュウ　うーん。それ、重要じゃなぁ。

レガート　ピクッとする。

長春花　えー。そんなに重要ですか？

キュウ　う、うむ。ほら。呪いを解く薬は、市井（しせい）には出回っておらんじゃろ？　少なくともルールブックにはないぞい。

長春花　なるほどー。

ベルヴェデール　……確かに。

長春花　じゃあ、これも襟巻きにメモを取っておきます。だんだん襟巻きが一種の魔導書のようになっている気がしますけど。

GM　では、町に戻ってきたので、カムデン商会で報告して石版を渡してください。

長春花　これ、なんだか良くない予感がするので永遠の命の薬と呪いを解く薬は渡したくないんですけど、いいですか？

ベルヴェデール　……うん。それでいい。

キュウ　「見つけられたのはこれだけです」という感じで言っておいたほうがよかろう。

長春花　そうですね！　じゃあ、「鰓人（ギルマン）海賊団との戦いでこちらもかなりやられていて、結構慌てていたので、まだ取り残したものがたくさんあるかもしれません」と言っておきます。

GM　はいはい。ジンさんは、石版を受け取って「ごくろうだった。これで石版回収の依頼は達成としておこう。報酬は冒険者ギルドでもらってくれ」と言います。

レガート　じゃあ、指輪は返すぜ。

GM　指輪はすべて回収します。（ジン）「またなにかあったら、その時は頼むよ。まあ、仲良くやっていこうや。な？」

レガート　あ、はい。

GM　その後、冒険者ギルドに戻ると、報酬を1人あたり銀貨20枚ずつもらえます。

長春花　安いですー。

レガート　吸血鬼（ヴァンパイア）になって銀貨20枚か。

GM　というわけで、今回は2つの依頼を達成したので経験点は1人あたり2000点です。成長点も6点ずつ入ります。

一同　やったぁ！

GM　**（冒険者ギルドの受付嬢）**「今回の功績で、十分な実力と信用が備わったと判断して、黒曜等級への昇格を認めます。昇格を希望しますか？」

長春花　もちろん、希望します！

GM　では、みなさん、黒曜等級に昇格しました。（冒険者ギルドの受付嬢）「おめでとうございます。これからもがんばってくださいね」

レガート　よし！　これで約束した鋼鉄等級に近づいたぜ！

GM　**（冒険者ギルドの受付嬢）**「あっ。それから、キュウさんだけ、ちょっとお話があるので奥に来てください」

キュウ　あれ？　これ、バレた？

GM　それは、また次回ということで。

ふう。なんとか終わりました。

しかし、死人が出るとは……。

キュウ本人が言う通り、《小癒（ヒール）》で１ゾロを振ったり、待ち伏せがあるとわかっているところへ正面から突っ込んだりと、いろいろ原因はありましたけど、ＧＭとしては《酩酊（ドランク）》を警戒するあまり、敵を強くしすぎてしまったと反省しています。

キュウが死んだ時には焦（あせ）りましたが、秘薬の設定を利用してどうにか蘇生させられました。半分、吸血鬼（ヴァンパイア）になってますけど。

たぶん、次回はキュウを元に戻す話になるのかな。

春花の父親の仇についても進展させるつもりですし、うまく絡められるといいんですけど。

まあ、なんとかなるはず！

GM　前回はカムデン商会のジンさんからの依頼で、石版を回収しに海底遺跡に行き、そこで鰓人(ギルマン)の海賊団と戦い、キュウさんが見事に討(う)ち死(じ)にしました。

長春花(ちょうしゅんか)　なに言ってるんですかー。老師は、ちゃんと生きてるじゃないですかー。

キュウ　うむ。やられたーと思ったが、紙一重(かみひとえ)で外れておったんじゃろうなあ。ところで、妙に喉(のど)が渇くんじゃけれども。

レガート　太陽が少し苦手になってるな！

GM　そんなこんなで、石版を回収して、永遠の命の秘薬と、呪(のろ)いを解く秘薬について記されたものだけを手元に残して、残りはジンさんに渡しました。

キュウ　推定、吸血鬼になる秘薬と、吸血鬼になった者を元に戻す秘薬じゃな。

GM　元に戻れるかは、まだわかりませんけどね。

長春花　とりあえず、2つとも襟(えり)巻きに石版の内容をメモしています！　この襟巻き、ちょっとした魔導書みたいになってしまって、怖いです。

GM　いろんな意味で秘密を抱え込んでしまった感じですが、とりあえず冒険者ギルドにやってきて報告をすませ、報酬をもらった。というところで前回は終わりました。

レガート　黒曜等級になったぜ！

GM　そうでしたそうでした。

キュウ　昇格は嬉(うれ)しいが、なんとも複雑じゃ。

ベルヴェデール　……そういえば、老師は受付嬢さんに声を掛けられていた。

キュウ　ああ〜。そ、そうじゃったのう。なんのお誘いじゃろうなぁ。ほっほっほっ……。

GM　それは、あとでのお楽しみということで。まずは成長を申告してください。

一同　はーい。

⚜成長申告

長春花　魔術師(ソーサラー)を上げるか、戦士(ファイター)を上げるか悩みましたけど、戦士(ファイター)を4レベルにしました！　技能は……成長点は9点なので微妙に上げづらいんですよねぇ。

キュウ　儂(わし)は、武道家(モンク)を3レベルにしたぞい。技能は、冒険者技能の【頑健（初歩）】と【第六感（初歩）】、一般技能の【交渉：説得（初歩）】を取った。確か【交渉：誘惑】をレガートが持っとったはずじゃからのう。これで役割分担できるじゃろ。

レガート　お姉さんとの交渉は任せとけ！

ベルヴェデール　……成功してないけど。

レガート　前回は、出目が悪かっただけなんで！

キュウ　うむうむ。今回は期待しておるぞ。【第六感】は、前回で重要じゃと気づいたんで取った。「フェイント」が見切れなんだのがきつかったしのう。経験点があと250点あれば、斥候(スカウト)も2レベルに上げたんじゃが。

GM　あれ……みなさん、いま何レベルでしたっけ？

長春花　わたしは2レベルです！
キュウ　冒険者レベルはみんなそろって2だと思うぞい。
GM　累計経験点、どのくらいになってますか？
長春花　6250点です！
GM　3レベルになりません？
レガート　3レベルは7000点じゃね？
GM　あ、そうか。そうでしたね。あはははははは。

笑って誤魔化しましたが。
うおおおーっ！　いきなりミス発覚ですよっ！
今回のシナリオ、冒険者レベル3になっているつもりで作っちゃいましたよ！
いや、しかし……まあ、大丈夫でしょ。ちょっと敵の数を減らしたり、判定の目標値を下げたりすれば問題ないはず、だと信じたい。
ラスボスだって倒せるはず。きっと。
がんばれ、PCたち！　心の中で応援します。

長春花　決めましたっ！　「祈念」のサイコロにボーナスがもらえる【幸運（初歩）】を取ります。前回、老師が死にそうになったのは「祈念」が成功しなかったからでもあると思うんですよね。
キュウ　うむ。それは言えておるな。
長春花　これで5点使ったので、残り成長点は4点になりました。
GM　買い物は？
長春花　買い物は悩んでいるところではあるんですよねぇ。銀貨68枚持ってるので、なにか買えそうな気がするんですが、高い鎧を買うと魔法を使えなくなっちゃうので。あっ、でも薬は買っておいてもいいかも。
ベルヴェデール　……薬は、いつでも有りだと思う。
長春花　能力上昇の秘薬とか買ってみたいです。仇が出てきたら、ちょっとでもドーピングしたいので、買ってもいいですか？
レガート　さすがに高いんじゃねぇの？
長春花　銀貨50枚ですね。68枚持ってるので、一応買えます。買うとしたら命中判定が上がる器用上昇か、回避が上がる敏捷上昇のどちらかだと思うんですけど。
キュウ　どっちでもええんじゃよ。
長春花　うーんうーん……仇を倒すことだけを考えるなら器用上昇の秘薬で攻撃力を強化したいですけど、それ以外の場面だと防御のほうが大事な気がするんですよねぇ。
GM　キュウさんは、買い物はないんですか？
キュウ　特にない。所持金は銀貨43枚持っとるが、このリプレイシリーズ、賄賂や情報料に必要そうじゃからの。少し残しておいたほうがええじゃろう。
長春花　よし！　敏捷上昇の秘薬にしますね。ベルさんの《聖撃》やレガートさんの投矢銃が結構強いので、いっぱい回避して前で敵を抑えます！　両手剣なので、防御がすこし不安ですし。

というわけで、長春花とキュウの成長はこんな感じになりました。

長春花の成長：戦士3→4レベル（経験点を2000点消費→残り経験点1250点）。冒険者技能【幸運（初歩）】を習得（成長点を5点消費→残り成長点4点）。敏捷上昇の秘薬を購入（所持金、銀貨18枚）。

キュウの成長：武道家2→3レベル（経験点を1500点消費→残り経験点750点）。冒険者技能【頑健（初歩）】【第六感（初歩）】、一般技能【交渉：説得（初歩）】を習得（成長点を11点消費→残り成長点3点）、買い物なし（所持金、銀貨43枚）。

GM　了解です。レガートくんは、成長終わりました？

レガート　さんざん悩んだが、なんとか終わった。前回成長してなくて、経験点が3000点くらい残ってたんで、野伏と精霊使いをそれぞれ3レベルに上げた！

GM　おおー。なら、精霊術が1つ増えますね。

レガート　《命水》を習得したぜ！　あの惨劇を見ちまったからなぁ。

GM　そうだねー。あはははははは。

精霊術の《命水》は、負傷数と消耗を回復する水を生み出す呪文です。生み出した水を飲まないといけないので戦闘中には使いにくいですが、負傷数と消耗の両方を一度に回復できる上に、1回で10人分の水を生み出せるのでとても強力です。

レガート　技能は、残りの12点の成長点を全部使って、冒険者技能の【観察（初歩）】と【魔法の才（初歩）】、一般技能の【生存術（初歩）】と【工作（初歩）】を習得した。

キュウ　【魔法の才（初歩）】で呪文使用回数も1回増えとるな。なかなか頼もしくなった。

レガート　あざーす。買い物は、投矢を4本買い足して……治癒の水薬と強壮の水薬を1つずつ買い足しておこうと、いま思った！　結果、残金は銀貨15枚。まあ、お姉さんたちと一杯やれるくらいは残ったな！

レガートの成長：野伏2→3レベル、精霊使い2→3レベル（経験点を3000点消費→残り経験点250点）、精霊術の《命水》を習得。冒険者技能【観察（初歩）】【魔法の才（初歩）】（呪文使用回数1→2）、一般技能【生存術（初歩）】【工作（初歩）】を習得（成長点を12点消費→残り成長点0点）。投矢4本、治癒の水薬と強壮の水薬を1つずつ購入（所持金、銀貨15枚）。

GM　では、最後、ベルヴェデールさん、お願いします。

ベルヴェデール　……神官レベルと武道家レベルを1ずつ上げて、どっちも3レベルになった。なので、鞭の精度が上がった、はず。あと、神官レベルが上がったので、新しい奇跡を使えるようになった。

長春花　どの呪文を取ったんですか？

ベルヴェデール　……《逆転》。

GM　判定や「祈念」で振った2d6を裏返せる呪文ですね。

ベルヴェデール　……うん。これで1ゾロも6ゾロにできる。

キュウ　それがあれば、大失敗も怖くないのう。みんな、前回のアレでいろいろと学んだようじゃな。

GM　レガートくんの《命水》とかねー。

レガート　消耗の回復は大事だぜ。

ベルヴェデール　……《逆転》は、前もってかけておかないといけない。なので、呪文使用回数が心許ないから【魔法の才（初歩）】を習得した。これで、朝起きて《逆転》をかけてもあと1回呪文が使える。

GM　買い物は？

ベルヴェデール　……聖鞭（ヴァンパイアキラー）を買いたいから残しておく。

キュウ　銀貨145枚じゃな。

ベルヴェデール　……まだ遠い。

ベルヴェデールの成長：武道家（モンク）2→3レベル、神官（プリースト）2→3レベル（経験点を3000点消費→残り経験点250点）、奇跡の《逆転（リバース）》を習得。冒険者技能【魔法の才（初歩）】（呪文使用回数1→2）を習得（成長点を5点消費→残り成長点3点）。買い物はなし（所持金、銀貨66枚）。

キュウ　聖鞭（ヴァンパイアキラー）を買う前に、なんとかせんとのう……。

GM　いま吸血鬼（ヴァンパイア）になりかけてますもんね。で、その件に関して、これから冒険者ギルドの受付嬢さんからお話があります。

キュウ　おおう！　そうじゃった！

GM　というわけで、シナリオを始めたいと思います。今回も、冒険開始時の因果点は3点です。

⚜警告と聖鞭（ヴァンパイアキラー）

深夜のことです。

下町にある安宿に押し込み強盗がありました。

強盗たちは、従業員を脅しつけ、「〝赤黒い骨〟の山賊を殺した冒険者たちと同じ乗合（のりあい）馬車に乗ってきた母子連れが泊まっている部屋」を聞き出し、8歳くらいの女の子と、その子の母親らしい女性を連れ去ったそうです。最初は単純に〝赤黒い骨〟の報復なのかと思いましたが、どうも強盗たちは黒大老の下っ端のようでした。どういうことでしょう？

「詳しいことがわかったら教えてください。それと、いろいろと情報を教えてくれるのはありがたいんですけど、冒険者ギルドの情報を圃人（レーア）界の長老に流すのは程々（ほどほど）にしてくださいね」

そう言って銀貨を渡すと、圃人（レーア）の少女はにこりと笑って頷（うなず）き、走っていきました。

ああ～。あれは絶対、流しますね。間違いないです。

まあ、仕方ありません。この町では、持ちつ持たれつ。互いに相手を利用し、利用されながら、自分たちが生き残っていくことを考えるしかないんです。

カウンターに戻ってからしばらくすると、最近、町にやってきた4人組の冒険者たちが仕事から帰ってきました。

ちょっとびっくりです。まさか生きて帰ってくるとは思いませんでした。

思っていたよりも腕が立つのか、運がいいのか。あるいは、その両方でしょうか？

なんといっても、いきなり盗賊団の〝赤黒い骨〟と敵対した上に、この町を牛耳る巨大組織の黒大老や交易神殿にも目を付けられ、今回は鰓人（ギルマン）海賊団が待ち構えている遺跡に飛び込んでいったはずなのに、生きているんですから。

あれ？　ちょっと待ってください。おかしくないですか？

あの人、目が赤いし、ほんのかすかですけど死臭がします。

もしかしてアンデッドになってません？　微妙に吸血鬼（ヴァンパイア）っぽいんですけど。

でも、普通に話してますね。理性もあるみたいですし。

うーん。ちょっとお話聞いてみましょうか。

念のために、奥の部屋に銅等級の冒険者に来てもらっている間に、昇格の手続きを済ませます。実績的には、黒曜等級になってもらって問題ないですから。

さて。

わたしは蜥蜴人(リザードマン)の肩をぽんぽんっと叩(たた)いて笑顔で言いました。
「キュウさんだけ、ちょっとお話があるので奥に来てください」

GM　さて、キュウさんだけ、受付嬢さんに肩を叩かれて「ちょっと奥に来てください」と言われたところです。

キュウ　心当たりあたりまくりじゃが、何じゃろうなぁ、という顔をしてついていくぞ。

居残りのレガート　うらやましい、という顔で見送る。

GM　ついていくと、屈強な戦士風のお兄ちゃんがいる部屋に通されます。

居残りのレガート　キレイなお姉さんについていったら、厳つい兄ちゃんがいた！

居残りの長春花　美人局(つつもたせ)？

キュウ　おやおや。金だったらないぞ。ぴょんぴょん。ほら、ジャンプしても音はしない。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「そんなことはどうでもいいです。あなた、ちょっと変なことになってますよね？」

キュウ　これは、しらばっくれても誤魔化せそうにないのう。「いやあ、死んだと思ったら、なんか目覚めて、こんなことになっとったんじゃよ」

GM　かくかくしかじかと話したんですね？

キュウ　ここは素直に話してしまおう。とはいえ、石版とかそのへんの話は伏せておく。

GM　海底遺跡の中で戦って死んだと思ったら、こうなっていた、という感じですか？

キュウ　あと、その遺跡が吸血鬼(ヴァンパイア)がらみっぽかったってことも伝えておいたほうがええじゃろ。遺跡内に刻まれた文字の断片とか、戦った相手の言葉の端々(はしばし)に吸血鬼(ヴァンパイア)が絡(から)んでいそうだった、という話はしよう。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「わかりました。もしその遺跡が原因だとしたら、あなただけに影響が出るというのはおかしい気がします」

キュウ　でも他(ほか)の連中は死んでない……。ん？　確かに死んだ敵が生き返ってこないというのはおかしいか。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「なにか条件があるのか、それなりの強さがないといけないのか……あるいは、効き目が出るのに個人差があるのかもしれません」

キュウ　あっちも蘇(よみがえ)っているかもしれないと？　そ、それは、ぜひ腕利(うでき)きの人に行ってもらったほうが……。

居残りの長春花　鰓人(ギルマン)の吸血鬼(ヴァンパイア)！　B級映画に出てきそうな怪物ですねっ！

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「ちょっと調査に行かせることにします」

キュウ　それがよいかと。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「あと、下手したらあなたのお仲間も死んだら吸血鬼(ヴァンパイア)になる呪いにかかっているかもしれませんね」

キュウ　あ、あるな……。

居残りのレガート　マジか……。

キュウ　仲間はまだ、儂のことに気がついて……いるとしても知らんぷりをしてくれてるみたいじゃが、ちゃんと話したほうがよいかもしれんのう。

居残りの長春花　ベルさんが鞭を振り回し始めないうちに、ちゃんと話しておいたほうがいいと思いますっ！

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「では、まずはみなさんで話し合ってください。ただし、1つだけ注意点が。いまはまだ理性を保っていて大丈夫なようですが、大丈夫じゃなくなったときには遠慮なくいきますので、覚悟しておいてください」

居残りの長春花　あははははは。

キュウ　その覚悟はできておりますぞ。極力、そうならないようがんばりますがの。

GM（冒険者ギルドの受付嬢）「あなたの討伐(とうばつ)依頼を出さなくてすむよう祈っています」

キュウ　というわけで戻ってきて。「ちょっとみんな、ええかの？」

長春花　「なんですか？」とトコトコ行きますよ。

キュウ　儂、遺跡でいったん意識を失って以来、どうも春花嬢やベル嬢の喉頸(のどくび)にかぶりつきたい衝動がときどき湧(わ)いてくるんじゃよ。

ベルヴェデール　……変態になったの？

レガート　ははははは。

キュウ　とぼけんでもええぞい、吸血鬼殺し(ヴァンパイアハンター)。おぬしが一番よくわかっておるはずじゃろう？　まだ理性はあるが、そうでなくなった時はおぬしがトドメを刺してくれ。頼んだぞ。

長春花　ダメそうって思ってからすぐにトドメをさせるなら、世の中に吸血鬼(ヴァンパイア)なんてそういないかも。

ベルヴェデール　……それに、私はまだ修行中。

キュウ　ともあれ、どうするかの？　こういうジジイと組んでいるのは勘弁というのが普通じゃろう。儂はこの状態をどうにかせねばと思ってはおるが、それにおぬしら3人をつき合わせるわけにもいかん。

長春花　全然問題ないですっ！　遺跡で呪いを解く薬の作り方とか全部取ってきているんで、治せるんだったらいいんじゃないですか、というスタンスですから。

レガート　うんうん。

長春花　薬が効かなかったら、その時はちょっと考えさせてください。それにベルさんがいたら、吸血鬼(ヴァンパイア)なんか一発で倒してくれるはずですし！

キュウ　とりあえず、いま持っている金を渡して、聖鞭(ヴァンパイアキラー)を買っておいてもらったほうが良いかもしれんのう。

ベルヴェデール　……いくら持ってるの？

キュウ　43枚じゃ。ちょっと足りんのう。

長春花　いくら足りないですか？

ベルヴェデール　私が66枚で、老師が43枚だから、いま１０９枚。聖鞭(ヴァンパイアキラー)は１４５枚。

キュウ　あと36枚じゃな。

長春花　わたし18枚あるので出しますよ。そうすると残り18枚。

レガート　自分は15枚だな。

長春花　合計１４２枚！　3枚足りませんね。

ベルヴェデール　……お金なら「交易神殿に行って働きます」って言ったら、手っ取り早く手に入ると思う。

長春花　それを言うなら、わたしもですよー。圃人界(レーア)に行って「お仕事ください」って言ったらなにか紹介してくれると思いますし、「お金貸してください」って言ったら貸してくれる気がします。

レガート　ならいっそ、ごっそり借りちまおうぜ！

長春花　あまり借りを作るのは怖いですー。

ベルヴェデール　……いまさらじゃないかな？

長春花　あはははは。

キュウ　それは、さておき。とりあえず、呪いを解く秘薬を作るのに、自分たちだけでできるか調べてみたいのう。

GM　春花さんが襟巻きにメモしているのを調べてみるなら、博識判定してください。基準値は「知

力集中＋魔術師レベル＋【博識】によるボーナス」ですね。

長春花　わたし、一応魔術師レベルがありますけど……（ころころ）15です。わたしにしては結構いいですけど、どうですか？

GM　じゃあ、わかりませんね。とりあえず、これは難解すぎて専門家じゃないとわからないと思いました。

ベルヴェデール　（ころころ）……うーん。15が一番高そう。

長春花　専門家？

ベルヴェデール　……薬の専門家と言えば、ブルロさん？

キュウ　巻き込みたくはないんじゃが、巻き込まざるを得んか……。

長春花　これについては、頼らざるを得ないと思うので行きましょう！

キュウ　いま何時くらいじゃ？

GM　前回、海底遺跡に行って、無人島で一夜を過ごしてから戻ってきて、一度、カムデン商会に報告に行ったんで、だいたいお昼過ぎくらいですね。

キュウ　なら、非常識な時間というわけではないのう。行こう。てくてく。

⚜ 秘薬の作り方

というわけで、PCたちはブルロの薬屋へ。

途中、変装したメリーダに尾行されていることに気づきます。しかし、交易神殿に見張られているなら撒いてしまうのはマズイということで、気づかないフリをしました。

GM　はい。ブルロさんのお店に到着しました。すると、イムズさんがほうきで店先の掃除をしています。

レガート　イムズ？

長春花　アイーシャちゃんのお父さんですよっ！

レガート　おー。あのダメ親父か。ここで働いてたんだな。

ベルヴェデール　……真面目に働いてる？

GM（イムズ）　「あっ！　みなさん。あのときは助けていただいて、ありがとうございました」

長春花　人としての礼儀を覚えました！

GM（イムズ）　「旦那様に御用ですか？」

キュウ　うむ。ブルロさんはいらっしゃるかの？

GM（イムズ）　「はい。すぐに呼んできます」すたたたた。

長春花　まあ、自分の息子が働いている隣で横柄な態度は取れませんよね、普通。

レガート　やりずらそうだな。息子が。

GM　しばらくすると、ブルロさんがやってきます。「みなさん、いらっしゃいませ」

長春花　お世話になってます。

キュウ　ちょっと相談ごとがあるんじゃが、奥で話をさせてもらってもよいかの？

GM（ブルロ）　「わかりました。こちらへどうぞ」

キュウ　ぞろぞろ。

GM　商談用の応接室みたいなところへ通されます。アーイシャちゃんの弟のラズールくんがお茶を持ってきてくれます。

長春花　お父さん、どんな感じですか？

GM（ラズール）　「いまは真面目に働いています」

キュウ　やりにくくはないかね？

GM（ラズール）　「ちょっとやりにくいんですけど、こういう状況で人をちゃんと使えるようになってこそだと旦那様がおっしゃいますので」

キュウ　期待されとるの。

長春花　偉くなったら年嵩（としかさ）の人を雇ったりもするでしょうしねぇ。

レガート　うんうん。

GM　さて、いったんラズールくんには外してもらって。（ブルロ）「さて、どういうお話でございましょうか？」

キュウ　実は、儂、ちょっとヤバイ呪いにかかってしもうての。それを解除するための秘薬の作り方らしきものを手に入れたんじゃが、薬の専門家ではない儂らでは、いまひとつ読み解けんかったんで見てほしいんじゃよ。

長春花　「これなんですが……」と襟巻きを見せます。

GM（ブルロ）　「これは、また変わった方法で……。　拝見致します」

キュウ　まあ、いろいろありましてのう。

GM（ブルロ）　「ほう。なるほどなるほど。つまり、キュウさんは吸血鬼（ヴァンパイア）になりかけていらっしゃるということですね？　そして、元に戻るための薬がご入り用ということで？」

キュウ　有り体（あてい）に言えば、そういうことになるんじゃが。どうじゃろう？　作れるもんかね？

GM（ブルロ）　「結論から言えば、作れることは作れます」

一同　ほう～。

GM（ブルロ）　「ただ素材の中に希少なものが含まれておりますので、どうしてもそれなりのお値段になってしまいますね」

ベルヴェデール　……いくら？

GM（ブルロ）　「商売を考えずに原価でお譲りするとしても銀貨５００枚は下らないかと」

レガート　高っ！

長春花　具体的には、なにが高いんですか？

GM（ブルロ）　「いろいろですが、一番高いのは白蛍茸（はっけいだけ）です。普段ならあの島で採れるのでそれほどでもないんですが、現在、交易神殿からのお達しで採集に行けないので高騰しているんですよ」

キュウ　儂らで採ってきたら、ちょっと安くなるということはあるんかの？

GM（ブルロ）　「もちろん、そのぶん安くなりますが。ここに記（しる）されている通りに作るなら、大量に必要になります」例えるなら、「ツバメの巣１００キロ」とか書いてあるわけです。

レガート　わおっ！

長春花　どれだけ往復したらいいんでしょう……。

GM（ブルロ）　「まあ、薬屋としては新しい薬の作製には興味がありますし、みなさんには命を助けていただいたご恩もありますので、代金は後払いということで銀貨２５０枚でやらせていただきますが、いかがでしょうか？」

一同　おお！

キュウ　ありがたい。

GM（ブルロ）　「では、２日後あたりに来ていただければ、進捗（しんちょく）をお知らせできるでしょう」

長春花　はい！　よろしくお願いします！

キュウ　では、とりあえず、お暇（いとま）しよう。ぐずぐずして、外にいるメリーダさんにいぶかしく思われてもいかんのでな。

長春花　じゃあ、ついでに、ここであの敏捷上昇の秘薬を買ったことにしますっ！

レガート　自分も治癒の水薬（ヒールポーション）と強壮の水薬（スタミナポーション）を。

GM（ブルロ）　「毎度ありがとうございます。またよろしくお願いいたします」
レガート　こちらこそ。
GM　イムズさんが外までお見送りします。「ありがとうございました〜！」
キュウ　精進してくだされ。
長春花　これでメリーダさんにも怪しまれることはないですよね。
キュウ　しかし、これで銀貨250枚を稼がねばならなくなった。みんな、儂のために申し訳ない。
長春花　なにを言ってるんですか、老師！
レガート　そうだぜ！　気にすんなよ！
ベルヴェデール　……私、アーイシャちゃんがあのダメな父親をどうして切り捨てないのかとずっと思ってたけど、今なら気持ちがわかる。
キュウ　ぐさっ。
一同　あはははははは。
ベルヴェデール　……お金でなんとかなるならそうする。冒険者ギルドに戻って仕事を探す。
長春花　ですね！　戻りましょう！

⚜ 仇敵の気配

再び冒険者ギルドに戻ったPCたち。
そこで、受付嬢から交易神殿の神殿戦士団団長のナラカと、カムデン商会の副会頭であるジンの両方から呼び出しが来ていると聞かされます。
どうやら何か依頼があるようです。
というわけで、「美しい団長さんに会いたい！」というレガートの衝動のままに、一党は交易神殿に向かいましたが、神殿に張られていた結界のせいでキュウが負傷しました。

GM　パチッとなにかが弾けて、シュ〜〜と鱗や皮膚が焼けただれます。3点負傷しました。
レガート　すげぇセキュリティだぜ！
キュウ　とほほ……儂、近くの公園で待っとってええ？
長春花　はい。なるべく日陰にいてください。
ベルヴェデール　……あれ？　私、もしかして《聖光》使っちゃいけない？
GM　はっはっはっ！　いいところに気づきましたね。戦闘になった時に《聖光》を使うのを楽しみにしていたんですが。
キュウ　ひでぇ〜。
GM　では、他の人は神殿に入りますね？　受付で用件を伝えると、奥の執務室みたいなところに通されます。そこで、第1話の最後に会った高司祭のナラカさんが出迎えてくれます。
レガート　ずいっと進み出て、「このたびはご指名いただいたとのことで馳せ参じました」とかっこつけます。
GM（ナカラ）　「ああ、ごくろう。遠慮なく座れ」
レガート　こえーっ。素直に従う。
長春花　では、遠慮なく。
GM（ナカラ）　「実は、ある母子が行方不明になっている。あんたらも知っている母子だ」
ベルヴェデール　……あ、もしかして馬車で一緒だった母子連れ？
長春花　ああっ！　一番最初に助けた母子連れですねっ！
レガート　巻き込まれた？

キュウ　なんと！　それは助けにゃならん。

GM（ナラカ）　「まあ、落ち着け。こっちも、その母子を保護してほしいと、とある筋から依頼されて捜してたんだが、どうやら誘拐されたらしい。本当は、余所(よそ)にある神殿が勝手に受けた依頼なんて知ったことじゃないんだが、無視するわけにもいかないんでね。あんたらに捜してもらいたい」

長春花　助けるのはやぶさかではないですけど、どうしてわたしたちに？　交易神殿だけでは人手が足りないんですか？

GM（ナラカ）　「いや……現在、黒大老と緊張が高まっているんで、あんまり人を動かしたくない。母子を攫(さら)ったのは黒大老の幹部であるグルグンドルってヤツの手下らしいから、下手にうちの人員を動かすと抗争になる。そんな時に便利なのが冒険者だろう？」

ベルヴェデール　……私たちを指名したのは？

GM（ナラカ）　「あの母子と縁がある。あとは、アーイシャを助けた件で信用できると判断した」

ベルヴェデール　……なるほど。

GM（ナラカ）　「もちろん、黒大老をつつくことになるから危険は高い。断ってもらってもいいが、どうする？」

長春花　いえ。わたしは断るつもりはありません。

レガート　母子のことは、自分らも気になっていたからな。

ベルヴェデール　……どうして、そのグルグンドルは2人をさらったの？

GM（ナラカ）　「あたしらは、ある筋からの依頼で保護しようとしていたが、そのある筋に対立する者がいれば母子を手に入れて利用しようとするかもしれない。あるいは、グルグンドルは鰓人(ギルマン)海賊団とつるんでいた幹部だから、海底遺跡の件であんたらを妨害しようとして母子を攫ったのかもしれない。推測ならいくらでもできるが、どれも決め手はない」

長春花　あの母子、意外と重要人物だったんですね。どうしましょう？　このあと黒大老に呼び出しをくらってるんですよねぇ。

レガート　まったくだ。厄日だぜ。

ベルヴェデール　……でも、あの2人は助けたい。

GM（ナカラ）　「グルグンドルのアジトを突き止められれば、そこに捕らわれている可能性が高いだろう」

長春花　なるほど。

レガート　ちなみに報酬は？

GM（ナラカ）　「ひとまず、1人あたりに銀貨20枚。肉体的にも精神的にも母子ともに元気だったら、追加で80枚ずつ」

レガート　1人あたり100枚！

長春花　そのくらい面倒な背景があるっていうことです？　いやだなぁ～。

レガート　前金で、いくらかもらえねぇかな？

GM　手付け金ってこと？　じゃあ、1人あたり銀貨10枚を渡してくれます。銀貨40枚入りの革袋をドンッと。

一同　わーい！

レガート　これでベル姉さんの聖鞭(ヴァンパイアキラー)を買える！

GM　じゃあ、引き受けてもらえるってことでいいですか？

長春花　はいっ！　前金をもらったら、公園に老師を迎えに行って、カムデン商会に向かいましょう！

GM　みなさんが部屋を出ようとしたところで、春花さんはナラカさんに呼び止められますよ。（ナ

ラカ）「ところで、あんた、東国風の格好をして刀を持った鉱人(ドワーフ)の戦士を探しているらしいじゃないか」

長春花　どこから情報が流れてるんですかぁ！　でも、だいたい想像がつくので「はい。そうです」と頷きます。この前斬(き)ったヤツは違ったので。

GM（ナラカ）「最近、東国風の格好をした鉱人(ドワーフ)の戦士を黒大老が匿(かくま)ってるって情報がある」

長春花　それはいいことを聞きました！

GM　もちろん、その東国風の鉱人(ドワーフ)の戦士が当たりとは限りませんが。

長春花　似たようなヤツが3人いたら、3人斬ればいいだけですから。

レガート　お嬢がこわい。

長春花　なんだか黒大老と敵対するように利用されているような気がしなくもないんですけど……。ひとまず、「ありがとうございました」と言って神殿を出ましょう。

レガート　公園で老師と合流だな。

GM　キュウさん、日陰で待っているなら、その間に3点くらいの負傷は治ったことにしていいですよ。

キュウ　信じられないものを見るように、じっと見つめてしまうのう。

GM　そこへ、みんなが戻ってきます。

キュウ　で、詳しい話を聞いて。「なるほどのう。それは、母子を探さにゃならんな。そのためにも、ジンさんとこに行って話を聞かせてもらおうかの」

長春花　仇のことも老師に話した上で、「利用されている気はするんですけど、仇を見かけたら斬らねばならないので」と言っておきます。

キュウ　そのときは、できる限りのことをさせてもらうわい。

長春花　ありがとうございます。

レガート　ジンさんのところで「いやあ、うちで新しく雇ったとても気のいい鉱人(ドワーフ)の用心棒(エンフォーサー)だよ」とか紹介されたら、自制する？

長春花　いえ、斬りかかります。でも、プレイヤーとしては「止めてください」と言うかもしれません。

ベルヴェデール　……あ、そうなんだ。加勢すればいいんだと思ってた。

一同　あはははは。

長春花　ベルさんが加勢してくださるなら、とても嬉しいですっ！

ベルヴェデール　……お父さん、そもそもなんで殺されたの？

長春花　……酒の席での言い争いで斬られちゃったんです。

ベルヴェデール　……なんと！

長春花　向こうがいきなり刀を抜いて。

GM　……というふうに聞いている、ということにしていいですか？　ちょっと違う設定にしちゃったので。

長春花　はい。わたしはその酒の席にはいなかったので。

GM　では、それで。

ふう。この後、登場する仇敵の鉱人(ドワーフ)戦士は、とても酒の席でのいざこざで人を斬り殺すような感じじゃないんですよねー。

PCの設定に絡めたキャラクターを出したり、イベントを起こしたりするときは、こういう行き違いがあるので気を遣います。とはいえ、事前に本人に確認しちゃうとネタバレになっちゃうこともありますし。

今回は、春花のプレイヤーがOKしてくれたので問題なかったですが、急遽(きゅうきょ)シナリオを変更なんてことも有り得ましたね。よかったよかった。

キュウ　実際にどうだったかは、仇に会ったときに聞けばよかろう。

長春花　では、行きましょうか。

⚜ 抹殺依頼と母子の秘密

PCたちは、カムデン商会を訪れ、ジンと面会します。

GM（ジン）　「よく来てくれたな。実はお前たちに頼みたいことがある」

キュウ　でしょうな。

長春花　お聞きします。

GM（ジン）　「知っての通り、うちの商会は黒大老という組織の表看板なんだが、うちの幹部にグルグンドルというやつがいる。そいつをぶっ殺してきてほしいんだよ」

レガート　ほう。

キュウ　ストレートな依頼じゃった！

GM（ジン）　「報酬は1人あたり銀貨20枚だが、これは冒険者ギルド向けの表向きの金額だ。成功したら、さらに30枚ずつ渡す。つまり、1人あたり銀貨50枚の仕事だ」

長春花　う～ん、母子よりグルグンドルの命のほうが安いんですねぇ、と考えています。

レガート　あの母子、相対的にヤバイ。

キュウ　自分の組織の幹部を殺すとか、理由を聞いてもいいもんじゃろか？

GM（ジン）　「いいや、教えてもいいぜ。もちろん、教えられるところまでだがな。〝赤黒い骨〟って盗賊団を知ってるだろ？」

長春花　いました、いました。

GM（ジン）　「最近、黒大老(うち)とか交易神殿のアジトや重要人物が襲われたりしていて、報復の応酬になってるって噂(うわさ)が流れてるんだが、どうやらそれをやってるのが〝赤黒い骨〟じゃねぇかと俺(おれ)は踏んでいる」

キュウ　抗争を煽(あお)って、両者をかみ合わせ、その隙(すき)を狙(ねら)おうという算段じゃな？

GM（ジン）　「まあ、そんなとこだな。で、うちの情報を〝赤黒い骨〟に流していたのがグルグンドルだとわかった。なんで、ヤツのアジトを襲撃させたんだが、手傷は負わせたものの取り逃がしちまいやがってな。いまは雲隠れ中だ」

長春花　つまり、探して始末しろと言うことですね？

GM（ジン）　「そうだ。うちの連中を動員するとなると、交易神殿との間で問題を起こしかねない。その点、グルグンドルは人頭獅子(マンティコア)だからな。冒険者に討伐を依頼してもおかしくねぇ。だろ？」

キュウ　人頭獅子(マンティコア)！

GM　第1話で、アーイシャちゃんが鰓人(ギルマン)たちが人頭獅子(マンティコア)と話しているのを見たって言ってたでしょ？　あの人頭獅子(マンティコア)です。

長春花　そうでした。すっかり忘れてましたっ！

キュウ　それは討伐して当然じゃな。じゃが、儂らが戦えるレベルなんじゃろうか？

GM　怪物知識判定してください。

一同　（ころころ）

GM　レガートくんが成功してますね。ルールブックのデータを確認していいですよ。

長春花　まあ、弱くはないんですよね、弱くは。
レガート　弱くないっつーか……強ぇ。２回攻撃、迂回攻撃、真言呪文５レベル。
キユウ　呪文がのう……。
長春花　手傷を負わせたって言いましたけど、どこまでダメージを受けているんでしょう。
キユウ　簡単な相手ではないが、勝てそうにないんで断るというほどの依頼でもないのう。
ベルヴェデール　……母子も助けないと。
レガート　結果的に母子につながるなら受けていいんじゃね？
ベルヴェデール　……そういえば、母子の名前ってわかる？
ＧＭ　聞かれなかったので言いませんでしたけど、隠しておくほどでもないので、さっきナラカさんから聞いていたことにしましょう。母親がササラ、女の子がリイカです。ただし、リイカちゃんのほうは、「シキシ」と呼ばれているかもしれないそうです。
長春花　シキシ？
ＧＭ　はい。それについて、春花さんだけ、知力持久と……【礼儀作法】ないですよね？
長春花　ああ～。取ろうと思ったけど取りませんでしたー。
ＧＭ　じゃあ、【幸運】を足していいですよ。どこかで偶然聞いたかもしれないということで。
長春花　それなら、２ｄ６＋６です。（ころころ）11でわかりますか？
ＧＭ　わからないですね。
長春花　因果点、使ってもいいですか？
キユウ　うむ。ここは使いどころな気がするわい。
ベルヴェデール　……いいと思う。
長春花　では、【幸運】を足して、２ｄ６＋１で。（ころころ）成功しました。（因果点3→4）
ＧＭ　春花さんは、ハッと思い出します。お父さんから教わったことがあります。「シキシ」というのは、あなたのお国の内親王様のことです。
レガート　はっはっは。
長春花　あはははは。ちょっと乾いた笑いをしたあとに、老師に「つまりあれです。王女さまですよ」と、こっそりと言っておきます。
キユウ　マジか～。それはややこしいことになっとる。
長春花　ということは、ササラさんは王妃様とか、そういうポジションなんでしょうか？
キユウ　もしくは、母親というふれこみの護衛なり、乳母なり、世話役なり。
レガート　あるいは、侍女！　なんかいい響きだ。
ＧＭ　あと、春花さんの記憶が正しければ、あなたが国を出たすぐあとに皇帝が亡くなったという話を聞きました。
レガート　ヤバイ匂いしかしない。
ベルヴェデール　……どのみち助けるつもりだった。問題ない。
キユウ　助けるのはええんじゃが、そのあと、深く関わりたくはないのう。
長春花　ちなみに、皇帝はどうして亡くなったかわかりますか？
ＧＭ　長く病気を患っていたらしいです。
レガート　長年かけて、ちょっとずつ毒を盛られていたパターン？
ＧＭ　春花さん、もう一回、知力持久で判定をしてください。
長春花　さっきと同じで【幸運】足していいですか？
ＧＭ　いいですよ。
長春花　（ころころ）10……は、どうでしょう？
ＧＭ　10では、さすがに思い出しません。

長春花　う〜ん、因果点、連続で使うべきでしょうか？

キユウ　ええじゃろ。

長春花　申し訳ないですが、もう1点使わせていただきますね。（ころころ）6なので成功しました。（因果点4→5）

GM　思い出したところでは、皇帝には世継ぎがいませんでしたね。

長春花　あれ？　男子の嫡男がいないってことですか？

GM　そうです。なので、皇帝の弟筋の公爵家から皇帝が立つという話になっていました。

長春花　リイカちゃんが内親王だとしたら、直系のはずですよね？　そうなると、弟さんの血筋よりも、リイカちゃんの旦那さんなり、リイカちゃんのお子さんなりのほうが、継承順位が高くなるということでしょうか？

キユウ　なんにせよ、いろいろヤバいのう！

長春花　ヤバいですね！　そりゃ、ある筋から銀貨100枚出ますね！

レガート　はっはっは。

キユウ　100枚、安っ！

長春花　交易神殿が中間マージン取ってるんですよ！
　いやいや、1人あたり銀貨100枚だから、一応、400枚の依頼ですよー。
　まあ、マージンは取ってると思いますけど。

キユウ　まあ、儂らの実力としてはそんなものか。

長春花　いやあ……グルグンドルもえらいところと揉めてますねー。

キユウ　とりあえず、やろう。

レガート　そうそう。

長春花　1巻のラスボスは人頭獅子。『ソーサリー』以来の伝統ですねぇ。

レガート　ははは。

GM　では、話がまとまったようなので、ジンさんのほうに戻りますよ。

長春花　そうでした！　ここ、カムデン商会でした！　「ジンさん。グルグンドルが、最近、手練れの鉱人を雇ったという話を知りませんか？」

GM（ジン）　「ああ……手練れ？　う〜ん、ゴミくずみたいなやつなら雇ったと聞いたが、そいつはお前たちが殺したんだろう？」

長春花　ゴミクズと言われて一瞬頭を抱えそうになりましたけど、あの偽者のことですね。なるほど。

GM（ジン）　「それより、ちょっと訊きたいんだが、お前たち海底遺跡で鰓人海賊団と戦ったんだよな？」

長春花　はい、戦いました。

GM（ジン）　「船長を倒したか？」

長春花　ええと、船長は……一応、倒しましたね。

レガート　雑魚は逃げたけど、船長は潰したはず。

GM（ジン）　「確認のために、うちの連中を海底遺跡に行かせたんだが……」

キユウ　まさか、死体がなかった？

GM（ジン）　「そうだ。死体がなかった。他の雑魚どもの死体はあったらしいが、船長の死体は見つからなかったそうだ」

キユウ　じゃ、じゃが、それは……逃げた雑魚が戻ってきて、船長の死体を回収していったのかもし

れんしのう。

GM（ジン）　「そうか」

キュウ　確実にトドメを刺したとは言い切れないんで生きておったのかもしれん。いや、死んだふりをしていただけかも。

GM（ジン）　「そうかそうか。ところで、じいさん、ちょっと雰囲気が変わってないか？」

レガート　ははは。

キュウ　い、いや、気のせいじゃないかのう。

GM（ジン）　「そうかなあ……ちょっと動きもおかしくないか？」

キュウ　いや。2、3日して、この仕事の報告をする頃（ころ）には戻ってると思うぞ。たぶん。

GM（ジン）　「ほう、そうか……じゃあ、どうやって戻ったのか、ぜひ知りたい気がするな」

キュウ　そ、それはまたそのときに、改めて。

GM（ジン）　「わかった、そのときはそのときで」

その後、ジンからも、しっかり1人あたり銀貨10枚ずつの前金をもらったPCたち。
依頼を受けたことを報告するために、一度、冒険者ギルドに戻ることにしました。

⚜天衣無縫（てんいむほう）

冒険者ギルドに戻ったPCたちは、受付嬢に交易神殿とカムデン商会の依頼を受けたことを報告。
さらに、鰓人の海賊船長（ギルマンパイレーツキャプテン）が吸血鬼（ヴァンパイア）化した可能性があることも報告しました。

キュウ　冒険者ギルドからお達しを出してもらって警戒を強めてもらったのはいいとして、今回の仕事のどこかで出くわす可能性もあるんじゃが。

レガート　それなら、本気で吸血鬼（ヴァンパイア）対策が必要なんじゃね？

長春花　買いますか？

ベルヴェデール　……買える？

キュウ　買えるはずじゃ。

言わずと知れた聖鞭（ヴァンパイアキラー）のことですね！
交易神殿とカムデン商会から、それぞれ1人あたり銀貨10枚の前金もらったので、前金だけで80枚。これにベルヴェデールの所持金66枚を足すと、なんということでしょう！　146枚になって、ぎりぎり聖鞭（ヴァンパイアキラー）が買えるのでした。

長春花&レガート　おおっ！

キュウ　なんとピッタリ。

GM　はかったように。

というわけで、買いました。聖鞭（ヴァンパイアキラー）。銀貨145枚。
まさか本当に買うとは……。

ベルヴェデール　……所持金が銀貨1枚に。

長春花　まあ、両方の依頼に成功すれば、いっぱい入りますからね！

キュウ　そのためにも、一刻も早く母子を救出せねばの！

長春花　時間が経（た）つにつれて、老師がどんどん元気になっている気がしますっ！

キュウ　そろそろ夕暮れ時じゃからのう。

レガート　老師のお肌がツヤツヤしてるぜ！

ベルヴェデール　……鱗なので肌色はわからないと思う。

キュウ　ほら、このへんなんかキラキラしとるじゃろう……って、そんなことは、どうでもええわい！　人頭獅子（マンティコア）のアジトとやらに行って、どこへ逃げたかの手がかりを探さねば。

長春花　グルグンドルのアジトは、ジンさんに教えてもらってますか？

ＧＭ　教えてもらってます。さっきは聞かれなかったけど、普通に考えて教えてないはずないんで。

キュウ　では、行こうかのう。

一同　はーい！

キュウが吸血鬼（ヴァンパイア）になってしまったことで、最初はちょっとシリアス気味だったＰＣたちもだんだんと元の調子に戻ってきたみたいです。

冒険者ギルドを出た一党（パーティ）は、グルグンドルのアジトへ向かいました。

ＧＭ　グルグンドルのアジトは、町の外縁部にあります。実はこの町、拡張に次ぐ拡張で大きくなっていったという過去がありまして。町を広げては外壁を立て、さらに広げては外壁を立て、ということを繰り返していたので、外縁部のほうに行くと、いまや内壁となってしまったかつての外壁がかなり狭い間隔で立ち並んでいます。

レガート　ふむふむ。

ＧＭ　で、アジトがあるという場所にやってきましたよ。建物を積み木のように重ねたような造りの建物です。雰囲気としては九龍城（クーロンじょう）みたいな感じ。

キュウ　それなら、空（あ）き家（や）になっとるわけではなさそうじゃな。

ＧＭ　そうですね。破落戸（ゴロツキ）みたいな連中が、みなさんをじろじろと見ています。

長春花　そういう連中からなにか聞き出せないですか？

レガート　老師が睨（にら）めば、イチコロだろ！　吸血鬼（ヴァンパイア）だし。

キュウ　魅了とかなさそうじゃが、睨みの威嚇（いかく）力と、年寄りの物腰の柔らかさをうまく使い分けて、【交渉：説得】を。銀貨3枚くらい握らせてみようかの。

ＧＭ　では交渉判定をしてください。

キュウ　知力集中かのう？　職業は？

ＧＭ　この場合は足せないですね。

キュウ　では、【交渉：説得】のボーナスだけ。（ころころ）14。

ＧＭ　（ぺらぺら、と「交渉判定の効力値による相手の反応表」を確認）14は中立ですね。銀貨をもらえるなら、知ってることは話しましょう。

キュウ　グルグンドルの行方を探しておるんじゃが？　あと、このあたりで母親と女の子の2人連れが拉致（らち）されてきたのを見んかったかの？

ＧＭ（破落戸（ごろつき））「うーん。どうだったかなぁ」

キュウ　ちゃりーん、と追加で2枚。

ＧＭ（破落戸（ごろつき））「おおっ！　思い出した思い出した！　母子連れは一回、そこのグルグンドルの旦那のアジトに連れ込まれるのを見た。で、そのあと、いかつい連中が連れ出すのを見た」

レガート　おっ？

キュウ　いかつい連中ってのは？　普通の只人（ヒューム）？

ＧＭ（破落戸（ごろつき））「只人（ヒューム）だけじゃなかった気がするけど、詳しいことはわからねぇな。あと、つい

最近、グルグンドルの旦那のアジトのところで騒ぎがあって」
キュウ　うむ。あったじゃろうな。
GM（破落戸（ごろつき））　「怖かったので関わらないようにしていた。そういえば、つい今しがた、東国風の格好をした戦士みたいなやつが……」
長春花　ぴくっ。
GM（破落戸（ごろつき））　「そこに入っていったよ」
長春花　ぴくぴくっ。
キュウ　種族は？
GM（破落戸（ごろつき））　「顔を隠していたので見えなかったが、背は低かったな」
長春花　すぐに乗り込みましょうっ！　というか、すでに建物に入っていってます。まだ走り出してはないけど。
レガート　走り出したそうには見えるな。
長春花　うずうず。
キュウ　では向かおう。
GM　建物に入ると、上階への階段と地下への階段がありますけど、どっちに行きますか？
長春花　悪いヤツは一番上か一番下にいるものですよね。
キュウ　グルグンドルは人頭獅子（マンティコア）じゃからな。空を飛べるじゃろ。上のフロアを使いそうではないか？
長春花　確かにっ！　空飛べるんだったら、上からがいざというとき逃げやすいですね！
ベルヴェデール　……普通は、上から攻撃されることもない思うし。
レガート　高いところから見下ろして「人がゴミのようだ！」と言うのが悪党の定番。
キュウ　うむ。気分的に、グルグンドルの部屋は上にありそうじゃな。

上階に向かったPCたちは、途中で残り物を漁（あさ）っていたみすぼらしい格好をした男の子と出くわし、男の子が見つけていた証文の束（たば）を買い取りました。さらに、春花の仇敵らしき鉱人（ドワーフ）が地下に向かったことと、騒ぎがあった時にグルグンドルが飛び去ったことを聞き出しました。
PCたちは、男の子に危ないので地下に近づかないよう注意し、急いで地下に向かいます。

長春花　地下への階段を下りながら、《円盾（メイジシールド）》を使います。銀貨を手首に張り付けて、国が違うのでウンソワカと真言を唱えます。
レガート　国が違うと、呪文も違うのか。
GM　そのあたり、呪文はある程度自由にやっていい、ということで原作者のくも先生に許可をもらってます。
長春花　呪文行使判定は「知力集中＋魔術師（ソーサラー）レベル」なので、2d6＋5です。（ころころ）達成値13は、修正値＋2ですね！
GM　いや、盾（たて）以外を使ったから小盾（バックラー）扱いになりますね。
長春花　ああ、そうでした。修正値は盾に対してかけたときですね。
GM　では、階段を下りていくとですね。予想してはいましたが、人を捕らえておくような地下室が並んでいます。細い通路の左右に独房っぽい小部屋がいくつかあるという感じです。
長春花　鉱人（ドワーフ）は？　鉱人（ドワーフ）に限らず、敵の姿はありますか？
GM　小部屋の1つから、顔を頭巾で覆（おお）った小柄な、刀を佩（は）いた男が出てきますね。
レガート　おおっと？
GM　で、みなさんを見て、「おっ」と立ち止まります。

長春花　うう〜、まだ秘薬は飲めないです。刀を抜いて「名を名乗れ！」と言います。

GM　そうすると、相手は春花さんを見て、「長のところの娘か？」と呟(つぶや)きます。

レガート　おや？

キュウ　語るに落ちとる。

長春花　……何か言おうとずっと考えてたんですけど、実際に目にしたら、頭が真っ白になって何を言ったらいいかわからないですっ！　とにかく、「討たれる理由はわかるだろう？」と言って刀を向けます。

GM（鉱人(ドワーフ)の戦士）　「だが、俺にはまだやらなければならないことがある。ここで斬られるわけにはいかんな」

長春花　そっちの都合なんか知ったことではありませんっ！

レガート　うん。

キュウ　助太刀(すけだち)しよう。

GM（鉱人(ドワーフ)の戦士）　「こっちの用事が終わったら相手をしてやる。今は見逃してくれないか？」

長春花　ここはもう、問答無用でいい気がしますけど。

ベルヴェデール　……普通はそう。

GM（鉱人(ドワーフ)の戦士）　「お前の腕では、俺には勝てんだろし、もっと修行してからのほうがいいぞ」

長春花　やってみなければわかりませんっ！

レガート　どれだけ強そうかわかる？

GM　怪物知識判定でどうぞ。

長春花　これで10レベルとか言われたら笑っちゃいますね……。

レガート　（ころころ）19。すごく知ってそう。

GM　すごいな、10レベルまでわかりますよ。

長春花　（ころころ）大成功！

キュウ　さすがじゃな。っていうか、みんな高いのう。



レガート　それだけ姿を見た瞬間に強さがわかるってことか？

GM　達成値18以上の人はわかりました。悪の君主と同じくらいの強さがあります。

レガート　えっ？　マジで？

ベルヴェデール　……9レベル。

GM　大成功した春花さんは気づきますけど、あなたの国には「四天」と呼ばれる剣聖がいて、そのうち1人がこんな感じの人でした。天衣無縫と称されています。

レガート　これほどの実力者とは……。

長春花　だからって逃げるわけにはいかないです！　手はぷるぷる震えてますけど、刀を構えます！

キュウ　しょうがない。止めに入るしかなかろう。「なるほど。確かに、いまの春花嬢ではあんたにかなわんようじゃ」と春花嬢の前に傘を差し出そう。「あんたがまたの機会を春花嬢に与えてくれるというなら、その機会を使わせていただくことにしたいが、いかがかな？」

GM（鉱人の戦士→天衣無縫）「約束しよう。まあ、そんなに長い間ではない。待っていてもらえるなら、そう遠くないうちに帰ってこられるだろう」

長春花　プレイヤーとしては、シナリオ20個くらいやって、10レベルになるまで帰ってくるな、と言いたいです！

一同　あはははははは！

ベルヴェデール　……でも、人頭獅子を追っていった先で会いそう。

GM（天衣無縫）「その可能性はある。だが、人頭獅子に味方はしないから安心しろ」

長春花　もう1つ、気になるので聞いておきたいです。「シキシ様をどうするつもりですか？」

GM（天衣無縫）「お前たちも関わっているのか？」

レガート　縁があってな。お姫様抱っこで悪党どもから助け出す予定だ！

GM（天衣無縫）「なるほど。ならば、そうすればいい。俺は手を出さん」

キュウ　得体の知れんやつよのう。

レガート　ただ、四天ほどの位にあるヤツが、酒の席で余所様を愚弄するものかな？

長春花　疑問には思いますけど、わたしはそう聞いているので……。兄も旅の途中で死んでますし、退くわけにいかないんです。

キュウ　周りの人も教えてくれなかったあたり、いろいろややこしそうじゃのう。

長春花　わたしもそう思います。思いますけど！

キュウ　ひとまず。春花嬢、いまはこらえなされ。いまの儂らでは、4人がかりでもこやつには勝てん。

長春花　じゃあ、唇を噛み切るような勢いで睨んだあと、「次に挑戦するときは逃げないと誓いますか？」と言います。

GM（天衣無縫）「誓おう。星河一天、そなたの父の名にかけて」

長春花　おわっ！　……仇の言葉を信用するのも業腹ですが、父の名を出されては信用するしかないです。刀を鞘に収めます。

レガート　あれ？　お嬢のお父さんも四天？

GM　そうですね。

長春花　あははは。プレイヤーはいま知りました。

レガート　天の一字を授けられた剣豪か。すげぇな！

キュウ　この男、剣の名に恥じるような面構えではないのう。

長春花　クズだクズだ、って言われてたのは、前回倒したモドキですもんねぇ。

GM（天衣無縫）「名を騙って悪さをするやつはいくらでもいる」

長春花　プレイヤーとしては、こちらが10レベルくらいになるまで待ってくれるといいなあと思い

つつ、道を空けます。

GM　では、春花さんを見てから無言で去っていきます。

長春花　いなくなったなら、息を吐いて膝から崩れ落ちますね。ああ、強い……。強いのはある意味、嬉しいですけど。

キュウ　シャレにならん強さじゃったの。

レガート　回避24だって。

長春花　いまがんばっても命中基準値9ですからねぇ。

レガート　はっはっは。

GM　ちなみに、悪の君主と同じくらいの強さというだけで、このまんまじゃないですからね。

ベルヴェデール　……まあ、君主じゃなく侍だし。

長春花　とりあえず、仇を探すという目的はある意味、達成されたので、憂いなく人頭獅子と戦えますっ！　人頭獅子を追う手がかりを探しましょう！

⚜とある神官の失墜

PCたちは、天衣無縫が出てきた小部屋を調べて吐血痕を見つけ、どうやら彼は病を患っているらしいと推測しました。さらに、カジノチップで作った割り符を見つけ、ベルヴェデールの【犯罪知識】が冴え渡り、意匠化された文字で「黄金」と刻まれているのに気づきました。

長春花　カジノと黄金？

キュウ　聞いたことがあるような……。

レガート　一応、前回行ったな。

ベルヴェデール　……黄金酒家。

正解です！

キュウ　手がかりは、この割り符だけか。黄金酒家に行ってみるかのう。

長春花　その前に、上の階をちゃんと調べてませんか？

ベルヴェデール　……買い取った証文も。

キュウ　そうじゃな。まず書類を調べてみよう。

GM　文献調査判定ですね。「知力集中＋【文献調査】によるボーナス」で判定してください。

一同　（ころころ）

キュウ　儂が11を振った。達成値16じゃが？

GM　それは気づきましたね。メリーダさんの証文があります。

レガート　おお？　交易神殿の？

長春花　借金ですか……。

GM　そうですね。

長春花　どのくらいの借金ですか？

GM　銀貨5000枚くらい。

一同　あはははははははははははははは。

キュウ　これ、儂らでどうこうするより、ナラカさんに注進したほうがええんじゃないかのう。

長春花　いや、レガートさんが本人の前でビリビリに破いて好感度を稼ぐんですよっ！

レガート　おおっ！

キユウ　いやいや、そのレベルじゃなかろう。

レガート　うろたえる美女を見てみたい気も……。でもそこをぐっとこらえて。すごい取り引き材料だなあ。

キユウ　対立している組織の情報担当が、抗争を煽っているヤツに借金を背負っとるとは。

長春花　いろいろまずいと思います。

レガート　後ろ暗すぎる！

長春花　最大限好意的に考えるなら、あえて借金をして相手に信用させて、ダブルスパイ的なことをしているとかですけど……自分でも言っててこれはないな、と思います。

キユウ　じゃから、本人に当たるより、ナラカさんという上司に報告せんと。

長春花　さらにナラカさんの証文とか出てきませんよね？

GM　少なくとも、いま持っている束には見当たりませんね。

長春花　とにかく、まだ上のほうを見ていないので、見るとして……メリーダさん、わたしたちを尾(つ)けてきてるんですよね？

キユウ　どうじゃろ。たぶん来てるとは思うが。これに気づいて、雲を霞(かすみ)と逃げてしもうとるかもしれんのう。

長春花　ちょっと心配ではありますが……上に行きますか。

レガート　ですね。

GM　ではまず、1階に戻ります。するとさっきの子どもがいます。（男の子）「あっ。ちょうどよかった。さっき、女の人が上に上がって行って、さっきぼくが探してたあたりをごそごそしてるよ」

キユウ　上に急ごうかの。メリーダさんが「ない。ない」とかやっとるうちに取っ捕まえたほうがよさそうじゃ。

長春花　メリーダさん……。

キユウ　とりあえず銀貨1枚あげよう。

GM（男の子）　「ありがとう！　やった！」

GM　では、上に行くと、「あれ？　ない？」というような声が聞こえます。

レガート　期せずして、うろたえる美女の姿を見てしまったな。目に焼きつけるぜ。

長春花　ここはレガートさんに任せます。

レガート　メリーダさん？

GM（メリーダ）　「ちょっと、いま忙しいんです！」

レガート　じゃあ、ヒラヒラさせよう。証文を。

GM（メリーダ）　「あっ、それは！」

レガート　どうしてほしい？

GM（メリーダ）　「ギブミー！」

レガート　自分が真っ当な男なら、これを破いて君に熱い言葉をかけるところだが……。

GM（メリーダ）　「それが真っ当な男かどうかは疑問ですが、いまならオールオーケーです」

レガート　いまは、ゆっくりお話させていただきたいなあ。

GM（メリーダ）　「い、いいですよ。それを返してくださるなら」

レガート　プライベートではなくて、仕事で。

GM（メリーダ）　「プライベートにしません？」

レガート　いや。自分らとテーブルを囲んで、お話しようぜ。

GM（メリーダ）　「では、お話しします。何でしょう？」

レガート　まずは。これ、どういうことやねん？

長春花　まあ、そこからですよね。

GM（メリーダ）「簡単に言うと、黄金酒家って店を知ってます？」

一同 はははははははははははははははははは！

長春花 ギャンブルにどハマリしてますよ、この人！

GM（メリーダ）「最初は調査で行ったんですけど、なんか楽しくて」

ベルヴェデール ……ダメだ。

長春花 敏腕調査員だと思ってたのに、ダメな人でした。

レガート 自分はこういう女性を救うために生きている。

キュウ ホストクラブにはまって、キャバクラに勤め始めるOLか。

長春花 OLというより、女刑事といった職業だったから、余計に頭を抱えます……。

GM（メリーダ）「いま思えば、ハメられたんです」

長春花 でも、どハマリしたのはあなたですよね、という顔をしておきます。

GM（メリーダ）「少し勝てば返せるはずだったんです！」

レガート そこがダメなとこ！

GM（メリーダ）「他の同僚とかは、高価な物を買ったりしてるんですけど、買い物をしたらお金は返ってこないじゃないですか？　でも、博打（ばくち）は返ってくるんですよ！」

キュウ なにを言っとるんじゃ、このお嬢さんは。

ベルヴェデール ……交易というものを一から勉強し直しなさい。

GM と、まあ、そんなふうに借金が膨らんでいったんですけど、「大丈夫、まだ貸せますよ」と言われたみたいです。

キュウ 完全にハメられとる。

長春花 一番の問題なのは、借金をした上でなにか情報を流したりしていませんでしたか？

GM（メリーダ）「ちょっとだけ。差し障りのない範囲で……」と言いにくそうにしています。

レガート 証文ヒラヒラ～。

GM（メリーダ）「た、例えば、この前殺された神官の行動予定とか？」

一同 アウト！

GM（メリーダ）「まさかこんなことになるとは……」

長春花 なりますよ！

レガート 上司を売ったってわけだな。

GM（メリーダ）「売ったんじゃないですよ！　ちょっと用事があるからどこにいるか教えてくれ、と言われただけですよ！」

長春花 これ報告したら、メリーダさん、首飛びますよね？

キュウ 物理的に飛んでおかしくないのう。

GM（メリーダ）「ここはひとつ見逃してください。何でも言うことを聞きます」

レガート おっ。

長春花 レガートさん、どうします？

レガート 煩悩（ぼんのう）が邪魔をする……。

ベルヴェデール ……絶対ダメ！

長春花 ですよねぇ。このまま、メリーダさんを密偵として使うというのも真面目に考えはしますけど……。正直、この人、いま信用度がものすごく下がっていますから。

キュウ 迂闊（うかつ）に使えば、一蓮托生（いちれんたくしょう）で儂らまで同類とみなされて処分されそうじゃしのう。せめて、グルグンドルの行方の手がかりでもしゃべってくれれば、情状酌量（じょうじょうしゃくりょう）の余地はあるんじゃが。

GM（メリーダ）「はーいはーい！　知ってまーす！」

長春花 ……ダメな人。

ベルヴェデール ……一応、キュウさんに「本気？」と聞いておく。

キユウ　情状酌量のお願いをしてあげる、というだけじゃよ。まあ、これは言わずにベルヴェデールさんに目配せしておこう。

長春花　その横でげんなりした顔をしています。あまりのギャップに……。

キユウ　まさかこんなポンコツとは思わんかったもんなあ。もしかして、儂らを尾けてたのも独断？

GM（メリーダ）　「あ、はい。カムデン商会からなにを依頼されたのかなあ、と。もちろん、情報収集の一環ではありましたよ？」

キユウ　で、グルグンドルの行方は？

GM（メリーダ）　「そのものは知らないんですけど、黄金酒家にいつも連絡役の〝赤黒い骨〟の構成員がいるので、そいつを締め上げるなり後を尾けるなりすればわかると思います！」

キユウ　そいつを仲介にして連絡をとっとるんじゃな？

GM（メリーダ）　「はい！　グルグンドルがいま頼れるのは〝赤黒い骨〟しかないので、きっと〝赤黒い骨〟のところにいると思います。わたしの情報分析的に！」

ベルヴェデール　……この人の情報分析、あてにならないけど。

GM（メリーダ）　「えっ？　赤、赤、赤と来たら、次は黒の確率が……！」

呆（あき）れる一同。

しかし、メリーダに連絡役を店の外に誘い出してもらえば、殴り込んだり忍び込んだりしなくてもすむので意味があるということになり、一緒に黄金酒家にいくことになりました。

アジトを出たところで、再び男の子に銀貨を渡して、メリーダのことをナラカに報告しに走ってもらいました。

GM（メリーダ）　「えっ、今回のことは見逃してくれるんじゃなかったんですかー」

⚜メリーダの賭場（とば）案内

GM　はい、黄金酒家にやってきました。

キユウ　メリーダさんに、連絡役を裏口におびき出してもらうことにして、儂らは裏口で待機するか。

長春花　でも、メリーダさんの監視役として1人ついていくほうがいい気がします。この人、1人にするとそのまま中でギャンブルしてまた借金を増やしそう……。

GM（メリーダ）　「信じさせるために、1回くらいやったほうがいいですよ」

長春花　1回ですむ気がしません。

キユウ　ついていって似合うのは……やはり、チャラ男か。

レガート　じゃあ、行ってみるかな。キラーン☆

ベルヴェデール　……それはそれで不安が。

長春花　レガートさんに地下室で拾った割り符を渡します。

GM（メリーダ）　「この割り符は！　夢のVIPルームの割り符ですね！」

一同　VIPルーム！

レガート　ふっ。それこそ、自分に相応（ふさわ）しい！　行こうか、メリーダ。

GM（メリーダ）　「はい！」と言って、腕を組んで、胸を押しつけます。

レガート　ダメだ、落ちる……。

キユウ　落ちるんかい。

レガート　ううう。自分には、受付嬢さんという人が。

GM　じゃあ、メリーダさんと一緒に入っていって割り符を見せると、なんかレガートくんには特に

丁重に「どうぞこちらに」と言って、VIPルームに通されます。

レガート　ふふふ。苦しゅうないぞ。

……だれだ、あんた。

GM（賭場の係員）　「今日はおいくらほどご用意いたしましょうか？」

一同　あははははは。

レガート　今日は彼女を鍛え直そうと思って来たから。

GM　するとメリーダさんが、「じゃあ、500くらい貸してください！」

レガート　おおい！　ウソだろ！　こ、この賭場ではそのくらいが相場なのか？

GM　VIPルームだったら相場です。ドンッとチップが運ばれてきて、メリーダさんが「レガートさん、どこに賭（か）けます？」とか、しなだれかかってきますよ。

レガート　うわあい。

裏口の長春花　完全にデートになってますよね、メリーダさんの頭が。

GM（メリーダ）　「ねえ、どこに賭けます？」

レガート　えっ？　う、うん、任せる。

GM（メリーダ）　「賭けてくださ～い」

レガート　遊びとしては、これ、ルーレット？

GM　ルーレットですね。

レガート　じゃ、じゃあ、投矢（ダーツ）を13本持ってるし、さっき血を見たから、赤の13で。

GM（メリーダ）　「赤の13ですね！」　どんっ！

レガート　えっ？

GM　500枚賭けました。

裏口のキュウ　こやつ、ほんとギャンブル向いとらん！

レガート　メリーダさん、勝負ってものを理解してるかな？

GM（メリーダ）　「勝負っていうのは要するに、いちかばちかってことですよね？」

裏口の長春花　それ……いちかばちかでダメだったら死ぬってことですよ。

レガート　……まあ、1回ですみそうだから、よし！　許そう！

GM　じゃあ、幸運判定。【幸運】は持ってないよね？　2d6してください。

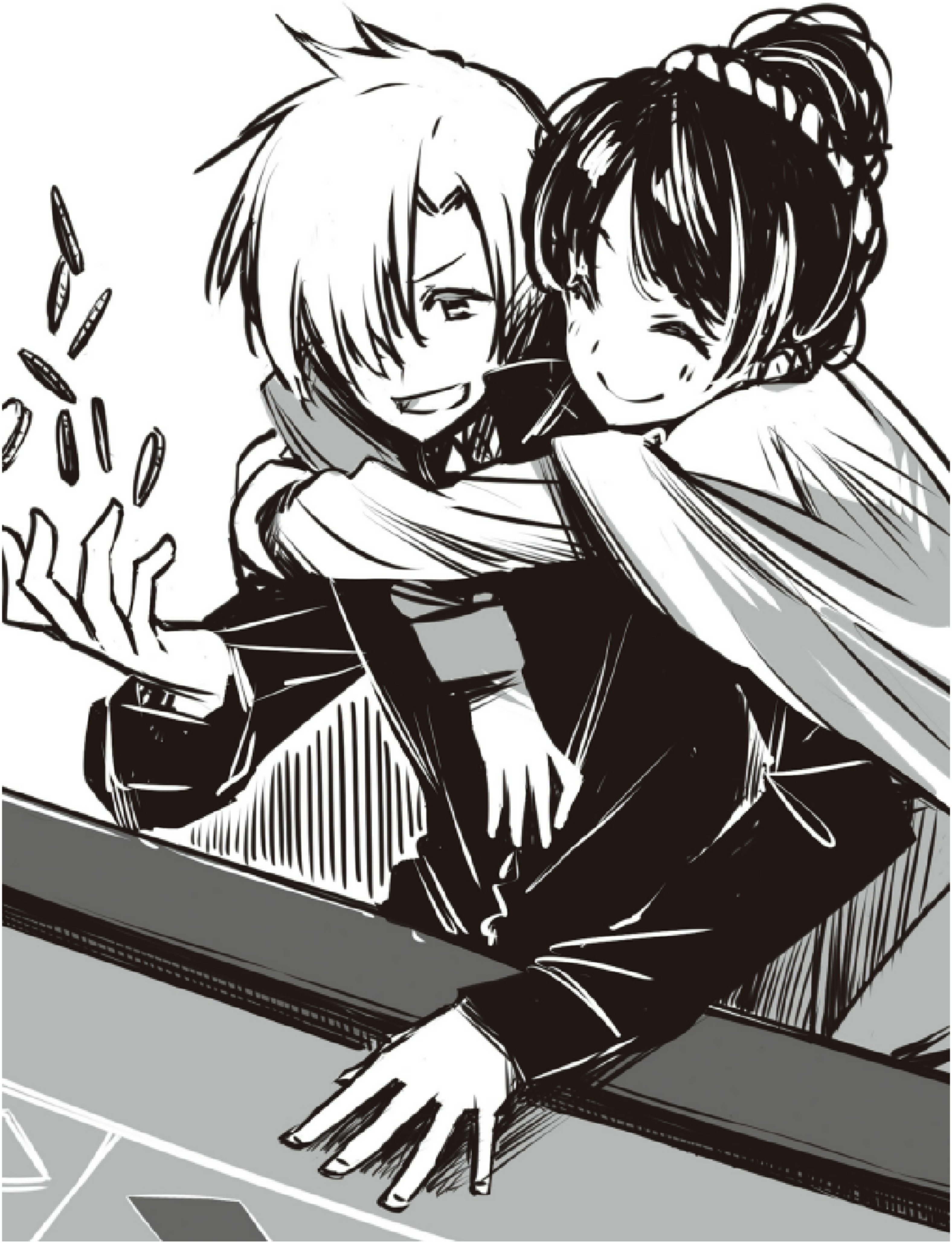
レガート　はい。（ころころ）3！　はっはっはっはっ。

GM　成功させたいよね？

レガート　えっ？

GM　いま振った幸運判定、成功させたいよね？

レガート　そりゃあ、まあ。そうだな。



GM　じゃあ、次に観察判定してください。
レガート　（ころころ）おっ、高いぞ。18。
GM　今明らかに、赤の13でないところに入りかけたんだけど、そこからコロコロと転がって、赤の13に入りました。
レガート　はっはっは。あれ～っ？
GM（メリーダ）　「やった！　すご～い！　レガートさん、これ、どこに賭けます？」
裏口のベルヴェデール　……いま《逆転（リバース）》使った？
裏口のキュウ　あ、そういうことね。

はい、その通りです。《逆転（リバース）》は、交易神に仕える神官だけが習得できる奇跡で、2d6の出目を裏返せるという効果があります。しかも、自分の振ったサイコロだけでなく、他人が振ったサイコロの出目も裏返せます。ただし、拒否されたら裏返せないので成功させたいか聞いたんですねー。

レガート　ダメだ、この人と一緒にいると、自分も溺（おぼ）れそうになる。「メリーダさん、お仕事、そろそろ進めてもらえないかな？」と小突こう。
GM　じゃあ、メリーダさんは、ハッとした顔をして、飲み物を注文します。
レガート　嫌いになるより、もっと好きになりそう。ダメになる、ほんと。
GM　そうすると、ボーイさんみたいな人が飲み物を持ってきて、メリーダさんが「はい。レガートさん」と手渡してくれますね。で、メリーダさんが「チップで～す」という感じで、銀貨と一緒に紙切れをボーイさんに渡しましたね。
レガート　慣れてるな。
GM（メリーダ）　「レガートさん、乾杯！」
レガート　チン。
GM　ごくごく。
レガート　こら、飲まない。口をつけるだけ。仕事、仕事。
GM　飲まないんですか？
レガート　口をつけるだけ。
GM　はい、口をつけましたね。じゃあ、体力判定してください。体力反射で。
裏口のキュウ　まったく、この女。
裏口の長春花　そんな気がしてました。
レガート　（ころころ）10。
GM　寝ました。
裏口のキュウ　何やってんだ！
裏口の長春花　因果点使ってください。わたしが2回使ったので5になっていますけど。
レガート　じゃあ、「祈念」を。（ころころ）8なんで成功！　受付嬢さんの顔を思い出してハッとわれに返ります。（因果点5→6）
GM　レガートくんは寝ませんでした。でも、横でメリーダさんがパタ～ッと寝ました。
レガート　この人……。
GM（賭場の係員）　「お連れさんが眠ってしまったようですね。奥でお休みになりますか？」
レガート　では奥に連れていってもらおうか。
GM　では、「こちらです」と個室に案内されます。

メリーダを抱え、賭場のさらに奥にある個室へ案内されるレガート。

おーい。奥へなんて行ったら逃げにくくなりますよー。
なんで、素直に奥になんて行ったの？

一方、裏口では春花たちが「新たな情報有り、裏口へ」と書かれたメリーダのメモに誘い出されたボーイを、速攻で殴り倒して確保しました。そして、グルグンドルが海辺にある遺跡に潜伏していることを聞き出しました。どうやら、そこは〝赤黒い骨〟のアジトのようです。
やるべきことはやったので、あとはレガートが出てくるのを待つだけなのですが、なかなかレガートが帰ってきません。

裏口のキュウ　さて。レガートのヤツが帰ってこんのう。
裏口の長春花　メリーダさんに引きずられて博打にハマってるんじゃないですよね。
GM　えーと。レガートくん。結構、時間が経ちましたけど、どうします？
レガート　じゃあ、そろそろ。メリーダさんを起こそう。メリーダさ～ん、ぺちぺち。
GM　そしたら、起きます。ぱちっ。（メリーダ）「うーん。あれ？　レガートさん、なんでここにいるんですか？」
レガート　てっきりここが情報屋の場所なのかと思って。

そんなこと思ってたのか。
おびき出すのが目的だって言ってたのに。

GM（メリーダ）　「……ちょっと、扉を調べてきてください」
レガート　じゃあ、メリーダさんに警戒しつつも、扉を。
レガート　カチャカチャ。
GM　鍵（かぎ）がかかっています。
裏口のキュウ　あはは。メリーダさん、信用されてねぇよな、これ？
裏口のキュウ　まあ、そもそも薬を盛られている段階でのう……。
裏口の長春花　この人の行動見てたら、信用できないですよ。そもそも彼女のことを信用したわたしたちがバカだったってことになるのかもしれないですけど。
レガート　とてもスリルのある空間だ。もう出よう。鍵開けする。
GM　それは手仕事判定ですよね。「技量集中＋斥候（スカウト）レベル＋【手仕事】によるボーナス」でお願いします。
レガート　（ころころ）くうっ、出たくないらしい。
裏口のキュウ　因果で開けるか？　そろそろヤバいじゃろ。
レガート　ちょっともったいないが、使わせてもらおう。（ころころ）7。成功。
GM　じゃあ、開きました。そして、因果点は6点から7点になりました。
レガート　さっさと出ますよ。
GM（メリーダ）　「じゃあ、わたし、こっちへ行くんで、レガートさんはあっちへ」
裏口の長春花　逃げようとしてますね、この人は。
レガート　ダメだなあ。
裏口のキュウ　逃がしてもええじゃろ。むしろ、そっちが囮（おとり）になってくれるかもしれん。
レガート　それもそうだな。戦力分散のほうが、相手も……。よし、そうしよう！
裏口のベルヴェデール　……私、この子が殺されるの、イヤなんだけど。
GM（メリーダ）　「じゃあ、レガートさん、安全に出られるルートはそっちを……」と出口までの道順を教えてくれます。

レガート　ほんとかなあ？
裏口のキュウ　この女が本当にポンコツなのか、全部計算ずくなのか、よくわからん。
裏口の長春花　あははは。キャラクターとしてはまったく信用できないけど、プレイヤーとしてはすごく面白い人ですね。
レガート　あふん。もうダメになりそう。
裏口のベルヴェデール　……突入したい。
キュウ　プレイヤーは状況をわかっとるが、キャラクターはわかっとらんからのう。
レガート　悪い女性にだまされてみるか。「その言葉、信じるぜ？」
ＧＭ　じゃあ、ほっぺにチュッとして「死なないでくださいね」と言って別れます。
レガート　くそう、落ちる……。キスされていないほうの頬を叩く。
裏口のキュウ　どこまでが計算で動いとるんじゃ？
裏口の長春花　わりと天然な気もしますよねぇ。
裏口のベルヴェデール　メリーダの後を尾けたら？
レガート　なるほど。いったん別れたフリをして。

レガートは、メリーダを追跡しますが、第六感判定に大失敗して見失ってしまいました。仕方なく、メリーダに教えられたルートを辿り、だれにも見つかることなく脱出して春花たちと合流しました。

キュウ　おや、なぜひとりで戻ってきた？
ベルヴェデール　メリーダさんは？
レガート　ヘマしちゃいました。てへ。
キュウ　つまり、早い話が逃げられたってことじゃな？
長春花　レガートさ～ん。本人、すごく満足していそうなのが、なんかこう……。
ベルヴェデール　……口紅がついた頬を平手で打つ。ぴしっ。
キュウ　それはそれでごほうびじゃろ。
レガート　キラキラ光る涙を流しながら膝から崩れ落ちる。とにかく、メリーダさんは、もう信用したくない……。
キュウ　メリーダさんのことは交易神殿に任せよう。
長春花　彼女自身はとても楽しい人ですけどねぇ。
レガート　魅力はがんがん上がったが。
キュウ　今後も出てきそうじゃな、シリーズが続けば。
長春花　出てきますよね、今後も。
キュウ　とりあえず、グルグンドルが隠れていそうな場所はわかった。
長春花　行きますか。
ベルヴェデール　……いよいよ、〝赤黒い骨〟のアジトへ。

しかし、その前にいったん休息をとろうということで、宿屋へ。
翌朝、宿にレガート宛てにメリーダからプレゼントの小箱が届いていました。
中身は、小瓶と手紙。
手紙には「あなたのおかげで儲かりました。ありがとう（チュッとキスマーク）」。
小瓶は、精神上昇の秘薬です。

長春花　そういえば、あの人、５００枚賭けて勝ったやつ、全部持っていったんですね。

レガート　ああ〜。持ってったなあ。食えない女だ。しかし、交易神殿の方ってみんな面白いなあ。

ベルヴェデール　……ちょっと待って！　ひとくくりにしないで！

長春花　メリーダさん、ナラカさん、ベルさん……3人とも違う方向にかっ飛んでる気がしてならないですねぇ。

ベルヴェデール　……私が住んでた神殿には、もっとまともな人がいっぱいいた。

キュウ　まあ、仕事行こう！

レガート　そうだ！　切り替えていくぜ！

⚜ 母子救出へ

GM　というわけで、〝赤黒い骨〟のアジトだという遺跡の近くまでやってきました。遺跡といっても地下迷宮的なヤツではなくて、地上にあった建物の跡です。まあ、多少は地下室とかあるかもしれませんけど。

長春花　ほうほう。

GM　大きな宮殿跡みたいな感じで、だいぶ壊れちゃってますね。

長春花　建物はまったく残ってないですか？

GM　大きな母屋建物の骨組みとかは残ってます。

キュウ　なるほどのう。……一応、確認じゃが、火をつけてみるか？

ベルヴェデール　……リイカちゃんとササラさんがいるからダメ。

長春花　まあ、そうですねぇ。

GM　とはいえ、なんの工夫もなく正面から乗り込むのは危険過ぎるだろうということで、周囲を探索することに。

心惑わすメリーダがいなくなったおかげか、調子を取り戻したレガートが観察判定に成功して、隠し通路を発見しました。

GM　では、先頭のキュウさんが隠し通路から飛び出したところで、びっくりしている女の子と目が合います。傍らに、女の人がいましたが、サッとキュウさんと女の子の間に入って守る態勢を取りました。

一同　おお？

キュウ　どうやら母親ではなく……、のほうじゃったらしい。「声は出さんでくだされ。儂のこと、覚えておるじゃろ？」

GM（女の子）　「はい。覚えていますけど……」

ベルヴェデール　……老師に続いて隠し通路から出る。どんなところ？

GM　地下室っぽいところですね。木の扉があります。ちなみに、春花さんとレガートくんも通路を出ました？

長春花　はい。ベルさんの次に出ました。

レガート　最後に出るぜ。

GM　では、通路内の重みがなくなったので、扉が閉まりました。がこーん。

レガート　うおっ！　退路が！

長春花　通路内で判定させられたのは、この仕掛けに気づくかどうかだったんですね……やっぱり、因果点を使っておくべきでした。

ベルヴェデール　……仕方ない。戦闘のために因果点を残しておいた。その決断がこれから活きるはず。

キュウ　というわけで、助けには来たんじゃが、しくじって退路がなくなってしもうた。表を掃除してくるまで辛抱していておくれ。

GM（女の子）　「私たちを助けに？　でも、どうしてあなたたちが？」

キュウ　「儂ら、ここを仕切っとる人頭獅子（マンティコア）と揉めとって、もしかすると儂らのせいでさらわれたんじゃないかと思って来たんじゃよ」ということにしておこう。

GM（女の子）　「確かにあなたたちのことを訊かれました」

キュウ　ご迷惑をおかけして申し訳ない。

GM（女の子）　「でも、たぶん、そのあとは私たち自身の問題で捕まっていたと思うので」

長春花　それがなんであれ巻きこんでしまったことには変わりありませんので。

キュウ　儂らが責任を取って脱出路を切り開いてきますでのう。もうしばらくここで隠れておってくだされ。

GM（女の子）　「はい。よろしくお願いします」

レガート　そして、ここから出るためには、扉をなんとかしないとな。

キュウ　まさか、鍵がかかってないなんてことは？　ガチャガチャ。

GM　鍵はかかってますね。解除するなら手仕事判定です。ただし、さっき賭場から逃げ出すときには確認するのをすっかり忘れてましたが、鍵開け道具が必要です。レガートくん、持ってないですよね？

レガート　持ってない！

GM　あの時は、結局、因果点を使ったのでいいですけど、今回はちゃんとします。というわけで、鍵開け道具を持っていない場合は―4です。

レガート　基準値5になる。無理じゃね？

ベルヴェデール　……もういいんじゃない？

長春花　そうですね。壊しましょう！

GM　木の扉なので、女の子たちには無理だったかもしれないけど、みなさんなら壊せると思います。

長春花　ぶち破りますっ！　ドカバキッ！

GM　じゃあ、それは判定なしでいいです。で、壊したところで敵が駆けつけてきます。

やってきたのは〝赤黒い骨〟の下っ端盗賊（シーフ）が3人。

1ラウンド目、PCたちは盗賊（シーフ）1人を瞬殺し、ベルヴェデールの【拘束攻撃】でもう1人を捕らえました。そして、2ラウンド目、残った1人をキュウが【交渉：説得】で降伏させて、戦闘はあっけなく終了しました。

足を洗って故郷に帰りたいという2人は、いまこの遺跡には〝赤黒い骨〟の下っ端があと2人と、客人であるグルグンドルがいるだけだと話してくれました。どうやら、ここの責任者は別の大きなアジトへ人手を集めに行っているようです。

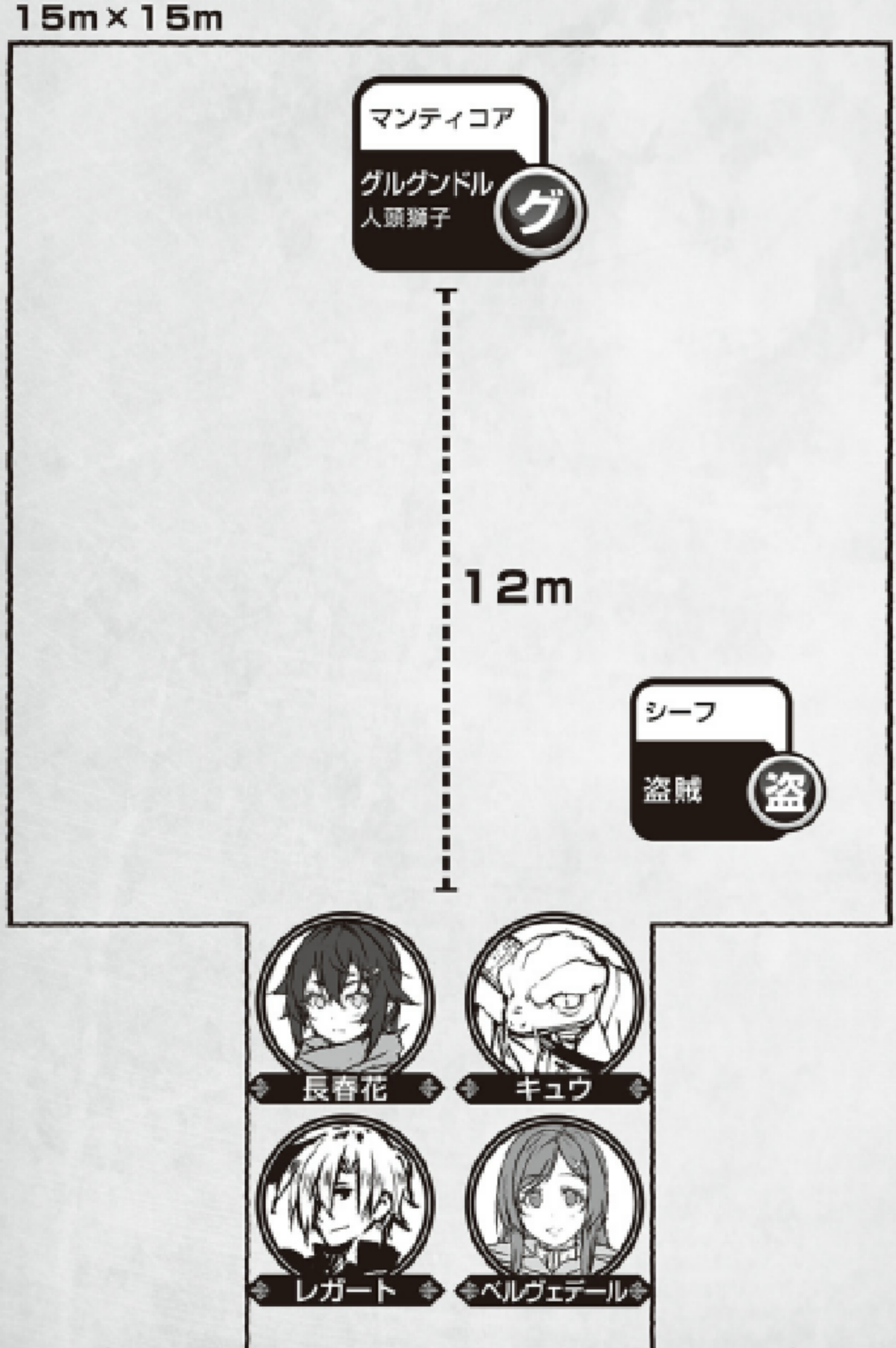
グルグンドルの居場所を2人から聞き出したPCたちは、春花が《円盾（メイジシールド）》をかけて防御を、レガートがメリーダのプレゼント（精神上昇の秘薬）を使って呪文抵抗を、それぞれ強化して準備を整えました。

さあ、ついに決戦の時間です。

GM　グルグンドルがいる部屋の前まで来ました。さっきの2人の話によると、グルグンドルは傷は癒（い）えているものの、疲労が残っているので休んでいるそうです。残りの〝赤黒い骨〟の下っ端盗賊（シーフ）は、グルグンドルの世話役として傍（そば）に1人ついていますが、あと1人は外で見張りに立っています。

第3話

グルグンドルとの最終決戦



長春花　じゃあ、行きましょうっ！
キュウ　扉を、ばぁーんと開けて乗り込むかの。
GM　では。ばぁーんと開きました。15m四方くらいの部屋の奥に人頭獅子（マンティコア）が横たわっていて、入ってすぐのところに盗賊（シーフ）がいます。みなさんは、入り口のところに2列に並んでいます。
キュウ　二列でよかった。一列じゃと《稲妻（ライトニング）》が飛んできそうじゃからのう。
長春花　まずは先制を取りましょう！　先制判定ですね！
GM　はい。

というわけで、1ラウンド目の行動順はこうなりました。

先制力	行動できるキャラクター
11	キュウ
9	グルグンドル（人頭獅子（マンティコア））
8	ベルヴェデール、レガート
6	長春花
2	盗賊（シーフ）

キュウ　儂からか。まずは、みんなとの直線上は避けて移動してグルグンドルに接敵、長傘（アンブレラ）で殴る。ついでに、お付きの盗賊（シーフ）を【挑発】じゃ！
GM　はい、殴ってください。こちらの回避は2d6+10ですが、疲労が抜けてないので−1されます。
キュウ　つまり、2d6+9か……当たる気がせん。（ころころ）命中は17。
GM　（ころころ）16。当たった！
キュウ　おお！　ダメージは。（ころころ）出目はイマイチで8点。
GM　装甲値で4点止めて、4点負傷しました。
キュウ　で、盗賊（シーフ）に支援効果を付けさせないために【挑発】じゃ。（ころころ）14。
GM　（ころころ）おっ。高い。14！　抵抗した！
レガート　なかなかやるなぁ。
GM　続いて、人頭獅子（マンティコア）の出番ですね。魔法使ったほうがいい気がするなあ……。
キュウ　言いたくないが、人頭獅子（マンティコア）って2回行動じゃよな？
GM　そうですね。2回行動は、爪（つめ）と尻尾（しっぽ）の攻撃を1回ずつか、真言呪文の行使と尻尾の攻撃を1回ずつです。
キュウ　統率の宣言はまた別？
GM　それは自由行動でできます。
キュウ　む〜ん。
GM　じゃあ、俺を支援しろと言って「命中＋2、威力＋1」を付けてから、2回行動で、魔法と尻尾攻撃にしましょう。
キュウ　尻尾攻撃は【受け流し】できんと書いてあるのう。おのれ、見落としとったわい。
GM　ふふふ。そんなキュウさんに尻尾攻撃。（ころころ）ぐおっ、低かった、14。
キュウ　マジか。儂、回避基準値8じゃぞ。【受け流し】が入るなら、10なんじゃが……（ころころ）ふう。15でなんとか避けたぞ。
レガート　危うく首を引っ込めたんだな、甲羅の中に。
ベルヴェデール　……やっぱりカメだったんだ。

キユウ　いやいや、傘の中に引っ込んだんじゃよ。

GM　次は呪文かぁ……《稲妻（ライトニング）》はあまり巻き込めそうにないから、わかりやすく《力矢（マジックミサイル）》でいきますか。

《力矢（マジックミサイル）》は、ダメージは「1d6+1」点とそれほど高くはないですが、呪文抵抗も、装甲値によるダメージの軽減もできない恐ろしい呪文なのです！

しかも、呪文行使判定の達成値が高ければ2本、3本と魔力の矢の数が増えていくため、1人を集中攻撃して大きなダメージを与えることも、2人以上を同時に攻撃することも可能！

すごいぞ、《力矢（マジックミサイル）》！



キュウ　下品じゃの。
ＧＭ　なんとでもおっしゃい！　まずは、本数を決めます。（ころころ）くっ。少ない！　達成値13だから……。
ベルヴェデール　……1本だけ。
ＧＭ　じゃあ、キュウさんに撃ちます。さっき目の前で尻尾を避けられたし。
キュウ　抵抗できないよね？　ダメージを。
ＧＭ　（ころころ）4点。あれぇ、今日の《力矢(マジックミサイル)》は調子が悪いぞ。
レガート　弱ってる……。
キュウ　ほい。4点もらったぞい。
ＧＭ　次はレガートくん？　ベルヴェデールさん？
ベルヴェデール　……私は《聖撃(ホーリースマイト)》を使うつもり。
レガート　では、自分が露払いを。《雷矢(サンダーボルト)》で盗賊(シーフ)を落とせなくもないかなと思うけど……ここはグルグンドルに集中攻撃だな！
ＧＭ　じゃあ、グルグンドルに《雷矢(サンダーボルト)》でいいですか？
レガート　いや、グルグンドルの呪文抵抗を抜けそうな気がしないので、普通に投矢銃(ダートガン)で射撃しよう。（ころころ）わおっ！　達成値24だぜ！　【刺突攻撃】で＋1だから効力値は25になるんだな、これが！　はっはっはっはっは！

レガートは、技量反射が7、野伏(レンジャー)が3レベル、さらに投矢銃(ダートガン)の命中修正が＋4なので、命中基準値が14にもなってます。

ＧＭ　なんだそりゃ！　（ころころ）まあ、当たったよ。普通に当たったよ。
レガート　効力値25のボーナスで、威力が3d6増加！　合計、4d6＋3点。（ころころ）17点！　完全なる期待値！
ＧＭ　13点負傷しました。負傷数が17点になりましたよ。ひどい！
長春花　これは……《聖撃(ホーリースマイト)》のダメージ次第で終われるんじゃないですか？
ベルヴェデール　……じゃあ、《聖撃(ホーリースマイト)》を撃つ。
レガート　第1話の盗賊(シーフ)の時以来の自分とベル姉さんの連携！　さあ、ベル姉さんの情熱を叩き付けてくれ！
キュウ　それじゃと、おぬしが死ぬぞ。
ベルヴェデール　……ていっ。（ころころ）16。
ＧＭ　ほんとにレガートに撃ったなんてことはないですねぇ……抵抗します。（ころころ）出目11で、抵抗成功！　イヤッホーッ！
ベルヴェデール　……これって、《逆転(リバース)》できない？
ＧＭ　《逆転(リバース)》の効果は、対象が拒否できるので、今回は使われても拒否します。
キュウ　さすがに敵には効かんか。そりゃそうじゃな。
ＧＭ　あ、危なかったぜ。ふう〜〜。
ベルヴェデール　……仕方ない。普通にダメージを。（ころころ）16点。抵抗されたから半減して8点？
長春花　これ、因果点を使ってサイコロを振り直してもいいんじゃないですか？　振り直したサイコロ全部に＋1されるんですよね？
ＧＭ　因果点はいま7点です。

キユウ　今日のボスじゃし。

レガート　やってもいいんじゃねぇか。

ベルヴェデール　……「祈念」して、2d6で7以上？　（ころころ）出目5。ダメでした。

GM　では、8点食らいました。因果点は8点になりました。

レガート　人頭獅子（マンティコア）の生命力は32だよな。じゃあ……あと7点で倒せる。

長春花　この状況だと、わたしは盗賊（シーフ）を斬りに行くよりは、グルグンドルに行ったほうがよいですね。

GM　……………。

GMとしては、盗賊（シーフ）から倒してほしいです。お願い、こっち来ないで！

長春花　じゃあ、グルグンドルをぶった斬ります。

あ、やっぱり。

長春花　「グルグンドル、覚悟っ！」切っ先が地を這（は）うほどの下段から、必殺剣「野火」！　（ころころ）17。

キユウ　実際、圃人（レーア）や鉱人（ドワーフ）がこういう剣術使ってきたら、かなりヤバイのう。

レガート　やべぇやべぇ。

GM　（ころころ）当たった！

長春花　回避の達成値16？　紙一重でしたね。ダメージは3d6＋6なので、これは殺（や）れると思います！　（ころころころ）16点！

レガート　ズバァーーーッ！

GM　4点引いて12点？　「うぎゃ〜っ！」といって倒れました。

キユウ　よし！

長春花　やっと大物を斬れましたよっ！

キユウ　というわけで、もう1人の盗賊（シーフ）くんも、降参しないかね？　それとも無駄に命を捨てるかね？

GM（下っ端盗賊（シーフ））　「こ、降参します！」

長春花　まあ、目の前で人頭獅子（マンティコア）が一気に攻撃食らって死にましたからねっ！

キユウ　降参するなら、呼びかけて外にいるもう1人も降参させてくれんかの？

GM　「はい。降参させます」とこくこく頷きますね。では、第六感判定してください。

⚜ 死よ、汝は黒き翼

キユウ　おっと、ここで何が？

レガート　とうとう鰓人吸血鬼（ヴァンパイアギルマン）が来たか？

長春花　知力反射だから……2d6＋7。（ころころ）16です。

キユウ　一番高いのはやっぱりレガートの18か。相変わらずじゃな。

GM　では、レガートくんだけが気づきましたよ。

キユウ　16で足らんのかい。

GM　グルグンドルの目がピカーッと赤く光って、起き上がって攻撃してきます。

レガート　ウソだろ〜！

GM　その攻撃は……まあ、気づいたので、盗賊(シーフ)をぶっ殺します。

キュウ　かわいそうに。

ベルヴェデール　……吸血鬼(ヴァンパイア)化して、もう1回？

長春花　第二段階とか第二形態とかいうやつですね。

GM　はい。キュウさんは親近感を感じるかも？

キュウ　いやいやいや……むしろ同じ縄張りを争う敵じゃよ。

GM　ただ、ちょっと知能が下がっちゃってる気がしますね。まあ、まずは怪物知識判定してください。

　怪物知識判定には、春花とレガートが成功しました。

GM　人頭獅子吸血鬼(ヴァンパイアマンティコア)。レベルが6に上がって、能力値もだいたい1くらいずつ上がってます。呪文が使えなくなっている代わりに、「吸血」とか「再生」とか「太陽に弱い」とか「麻痺(まひ)の視線」とかを持っています。あと、当然ですけど、負傷はすべて回復しています。

レガート　めんどくせぇ〜。

キュウ　呪文が使えないのは多少助かるが……。

長春花　でも、吸血鬼(ヴァンパイア)ならアンデッドですよね？

レガート　おっ！

長春花　ベルさんの聖　鞭(ヴァンパイアキラー)が唸(うな)ります！

ベルヴェデール　……命中がつらい。

GM　とりあえず、改めて先制判定からお願いします。（ころころ）人頭獅子吸血鬼(ヴァンパイアマンティコア)の先制力は8です。

キュウ　（ころころ）うおっ。低い。6しかない。

長春花　5です。

ベルヴェデール　7。

レガート　9。

先制力	行動できるキャラクター
9	レガート
8	人頭獅子吸血鬼(ヴァンパイアマンティコア)（かつてグルグンドルだったもの）
7	ベルヴェデール
6	キュウ
5	長春花

GM　レガートくんが一番早い。ちなみに、さっきまであった疲労による−1のペナルティはもうないですよ。

レガート　う〜ん。《雷　矢(サンダーボルト)》と言って……抵抗されても悪くない数字だよなぁ。よし、ワンチャンで《雷　矢(サンダーボルト)》と言っておくか。少しでもダメージが入ればいいし。（ころころ）14。

GM　（ころころ）21と言って抵抗。

レガート　3d6＋7の半分。

長春花　抵抗されても、ダメージは結構大きいですっ！

レガート　（ころころ）出目4、1、1。

長春花　うわあ……。

レガート　じゅ、13点。

キュウ　「祈念」と言ってもいいんじゃよ？　いま8点じゃから。

レガート　そ、そうだな。使わせてもらうぜ！（ころころ）あ、出た！

GM　おおっ！

キュウ　では、すべてのサイコロに＋1で振り直しじゃよ。

GM　因果点は9点になりました。

レガート　ダメージの振り直し。（ころころ）えげつないくらい伸びたぜっ！　27点の半分で14点！

GM　7、7、6って……そんなバカな。え、えーと。装甲値で5点減らせるので9点喰らいました。ま、まあ、出目ほどのダメージではなかったので、よしとしましょう！　次は、人頭獅子吸血鬼（ヴァンパイアマンティコア）の番なので、まず麻痺の視線を。

長春花　老師は、こういう能力使えないんですか？

GM　使えそうな気がしますね。ただし、使うとなにかを失います。

長春花　あはははは。

キュウ　やつを見て、目覚めてしまうのやもしれん。

レガート　老師覚醒（かくせい）！

GM　それはそれとして、キュウさんを睨みました。魂魄（こんぱく）抵抗判定してください。基準値は「魂魄反射＋冒険者レベル＋【沈着冷静】によるボーナス」です。

キュウ　では……（ころころ）高かった、17。

GM　キュウさんは麻痺の視線に抵抗しました。そして、麻痺の視線を覚えました。でも、使うとなにかを失いそうな予感がします。

キュウ　ヤバイ。いろいろヤバイ。麻痺の視線をラーニング。

GM　というわけで、キュウさんと春花さんに攻撃します。尻尾がどっちに行くか決めます。偶数はキュウさんで。（ころころ）。出目1なので、春花さんに尻尾。

長春花　尻尾はやっぱり迂回攻撃？　【受け流し】と盾受けができないやつですよね？

GM　【受け流し】ができなくて、盾受けに－4のペナルティが入るやつです。

長春花　ああ、なるほど。さっきの「フェイント」とごっちゃになってました。

GM　まず、爪で老師に攻撃しますよ。（ころころ）18。

キュウ　これは【受け流し】が効くんじゃな？　ならば。（ころころ）18。同値回避！　くるくるっと捌（さば）いた！

GM　はい。では、春花さんに尻尾が行きます。（ころころ）出目11で、20！

レガート　お、おう……。

長春花　う～ん、高いです……【受け流し】も使えないんですよね？

GM　そうですね。

長春花　素直に回避を試みます。2d6＋10なので絶望じゃない！　（ころころ）20！　よ～し！　避けましたっ！　間一髪で尻尾を潜り抜ける感じで！

GM　うぐぐ。人頭獅子吸血鬼（ヴァンパイアマンティコア）の行動は終わりました。次はベルヴェデールさん。

ベルヴェデール　……こっちを見ろ、吸血鬼（ヴァンパイア）！　と言って、〝限界突破（オーバーキャスト）〟して奇跡を使う。

GM　なにを使います？

ベルヴェデール　……もちろん、《聖撃（ホーリースマイト）》。「巡り巡りて風なる我が神、旅路の守りの懐（ふところ）の、刃をお貸し願いたい」！　（ころころ）出目11で、達成値19！

GM　（ころころ）18。くっ、喰らった！

ベルヴェデール　……というわけで、3d6＋5＋3点のダメージ。（ころころころ）6、4、6！

レガート　高ぇっ！

キュウ　24点素通しじゃ！

GM　ちょ、ちょっと待って。

長春花　これで合わせて33点の負傷ですね！

GM　あれ〜、おっかしいぞ〜。もっと苦しめるはずだったのにぃ。

キュウ　でも、これでベルヴェデールさん、〝限界突破(オーバーキャスト)〟で2d6点消耗じゃな。

ベルヴェデール　……（ころころ）5点消耗しました。

レガート　それで判定−1になった？

ベルヴェデール　……【忍耐】があるのでまだ大丈夫。

キュウ　おおー！

レガート　すげぇなー。

キュウ　さてさて。ベルヴェデールさんの次は、儂の行動順じゃが、いま目の前にアンデッドがおるのう。

GM　？　まあ、いますね。

キュウ　「古兵(ふるつわもの)たる鴨嘴竜(ハドロス)よ、傷の痛みを忘れしこの者に、傷の痛みを思い出させたまえ」

長春花　あはははははは。

キュウ　というわけで《小癒(ヒール)》じゃ。

GM　でも、《小癒(ヒール)》って、抵抗されると効果ないですよ？

キュウ　じゃが、攻撃しても当たらんからな。命中基準値が9、呪文行使基準値が8。どっちを使っても基準値は似たようなもんじゃから、通ったときに効果が高いほうを選択じゃ。

GM　わかりました。では、どうぞ。

キュウ　6ゾロとか出るとええのう。（ころころ）出目3。ダメだこりゃ。

GM　（ころころ）

1ゾロ。

一同　あははははははははははははははははははははははははははははっ！

キュウ　やったっ！

レガート　おいおいおいおいおいおい！　ウソだろ！

キュウ　なんという低レベルの争い。

長春花　いやあ〜、ＴＲＰＧって楽しいですねっ！

レガート　ＴＲＰＧのおかしなところが出たな！

ベルヴェデール　……交易神様のご加護。

GM　ちょっと待って。この1ゾロを《逆転(リバース)》してくれてもいいんですよ？

一同　ははははははははは。

キュウ　ほっほっほっ！　ダメージは3d6＋3点素通しじゃったな。（ころころ）12点。

GM　12点ダメージ……死んじゃう。

キュウ　おっと、すまん。接触できる距離におったから、接触で使って効力値＋5じゃな。まあ、12点で倒せとるならいらんかの。

GM　いらんです。倒せてます。というわけで、倒れました。おかしい。

キュウ　まあ、これはダイス目のゲームじゃからの。

長春花　3に対して1ゾロで負ける。よくできた話ですねっ！

GM　結局、継戦カウンターも4か。もうちょっと長引く予定だったんですけどねぇ……とにかく、人頭獅子吸血鬼(ヴァンパイアマンティコア)になったグルグンドルは灰になって崩れ落ちました。

一同　やったー！
GM　で、入り口のほうから「おっと、もう終わったみたいだな」という声がします。
レガート　チラッ。
GM　振り向くと、天衣無縫さんが立ってますね。
長春花　めんどくさい人が来た……わたしは難しい顔をしています。
キュウ　終わったんで、お引き取り願えんかの？
GM（天衣無縫）「あの母子を救出に来たんだが、そいつを倒すとは予想外だな」
長春花　姫様は、わたしたちが救出しました。
キュウ　他人の手柄を横取りするもんでもありますまい。
GM（天衣無縫）「そうか。なら、ここは譲っておこう」と言って去っていきました。
長春花　2回も譲ってくれるんですね。実はいい人なのかも。

その後、PCたちは灰となって崩れ去った人頭獅子吸血鬼の灰を回収しました。灰をそのままにしておくと、復活する可能性があるからです。

ベルヴェデール　……本当は交易神殿に預けたほうがいいけど。
長春花　依頼なので、カムデン商会に渡さないとですねぇ。

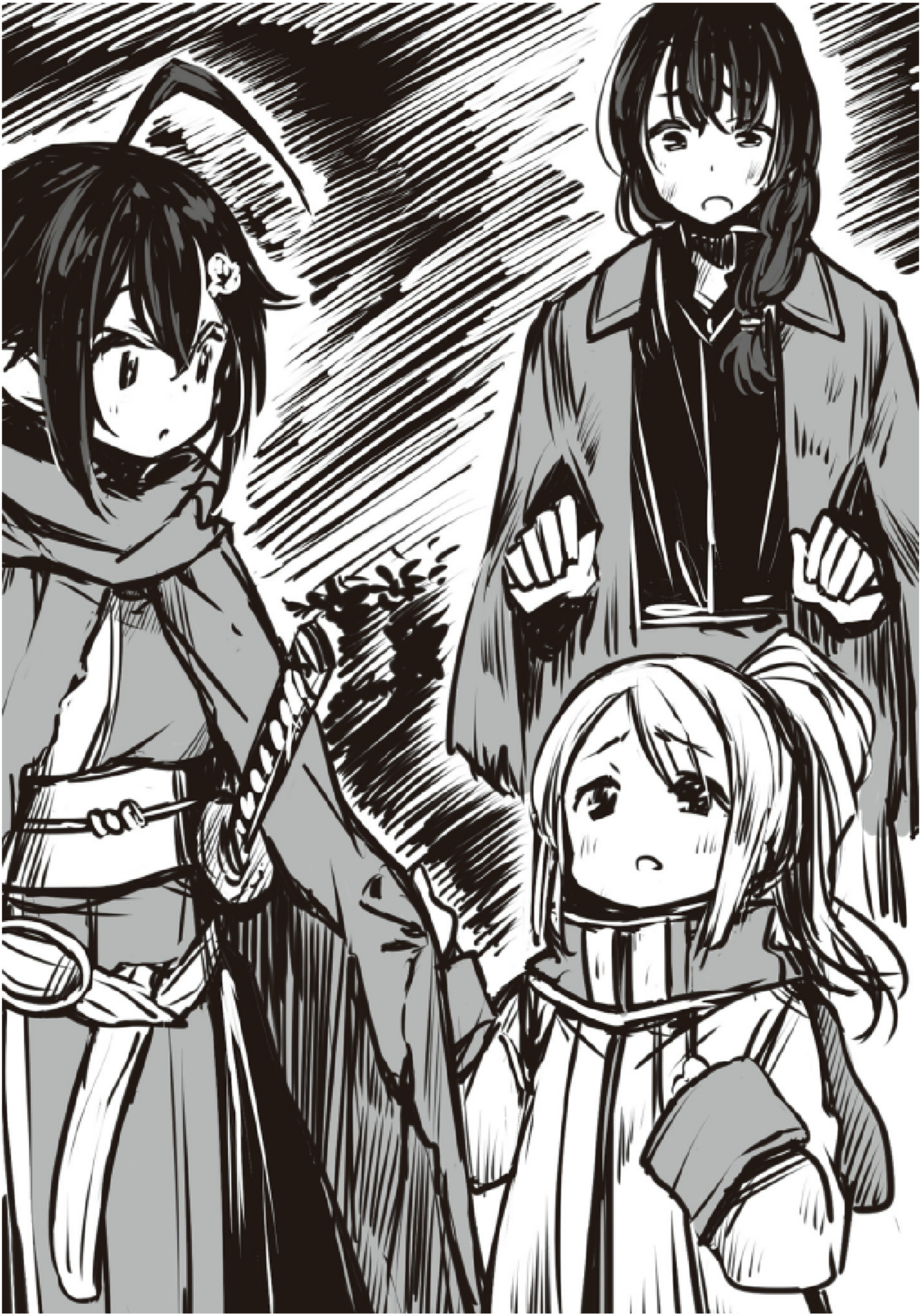
そして、リイカとサララ、降参した2人の盗賊を連れて遺跡の外に出ますが、そこには撫で斬りにされた数多の屍が死屍累々と転がっていました。その中には、他のアジトに人手を集めに行ったという〝赤黒い骨〟の幹部らしき死体もあったり、おそらく鰓人吸血鬼のものと思われる灰の山が残っていたり。

キュウ　あやつの仕業じゃろうな。
長春花　ぶるぶる震える自分を叱咤しますよ。「いつか、必ずあいつを討ち果たします！」
レガート　武者震いってやつだな。
ベルヴェデール　……鰓人吸血鬼の灰も回収する。

⚜そして、冒険へ

GM　とりあえず、冒険者ギルドに戻ってきましたが、受付嬢さんとしては交易神殿から受けた依頼なので、交易神殿に送り届けてくださいという感じですね。
長春花　では、神殿まで連れていきましょうか。
GM　じゃあ、交易神殿です。ナラカさんが会ってくれます。
レガート　男の子に頼んだ手紙も無事届いてる？
GM　届いていますよ。ちゃんと駄賃もあげました。
キュウ　あの子、しっかり稼いだのう。儂らより儲かっとるんじゃないか？
長春花　でも、メリーダさんは笑顔で走り去っていったらしいんですが……。
GM（ナラカ）「メリーダ？　そんなヤツは交易神殿にはいない」
一同　はっはっは。
キュウ　あ、いないんじゃね。
レガート　いやあ……。
GM（ナラカ）「メリーダなんてやつはいなかった。な？」
キュウ　そ、そうじゃの。おらんかった。うん。おらんかった。

長春花　次の話でひょっこり出てくる可能性は絶対ありますけどね。
レガート　違う名前で。
GM（ナラカ）　「では、彼女たちをこちらに引き渡してもらおう」
長春花　引き渡すのは、やぶさかではないのですが……。
GM　そうすると、春花さんの袖(そで)を引っ張って、儚(はかな)げな顔をしている女の子が。
キュウ　なつかれた？
GM　「置いてくの？」みたいな感じです。
長春花　うわ……。
ベルヴェデール　……というか、引き渡すという言い方が引っかかる。
レガート　身柄の保護では？
キュウ　このお二方を交易神殿は保護なさるんじゃよな？
GM（ナラカ）　「確保するんだよ」
キュウ　言い切りやがった。
長春花　う〜ん。
GM（ナラカ）　「ここまで関わったから話すが、確保っていうより、排除してくれって依頼なんでね」
レガート　それは穏便じゃないな。
GM（ナラカ）　「それで提案だが、彼女が持っている内親王の証(あかし)となる物を引き渡してくれたら、あんたたちの依頼は失敗した、っていう扱いにして見逃せる」
キュウ　うっ……。
GM　そうすれば冒険者ギルドの公式記録には死んだことにできるので、もう命を狙われることもないという話です。
長春花　少し考えたあとで、きょとんとした顔で「何を言ってるんですか？　誘拐された母子を助けてくれという依頼を受けてきたんです。シキシ様なんて御方は知りません。母子を助けてきました。この時点で依頼は成功してますよね？」と言います。
GM（ナラカ）　「なるほど。しかし、そうなると、シキシを助けてほしいという依頼ではなくなるな。報酬は1人あたり20枚でいいか？」
キュウ　依頼に成功した扱いになるなら、儂らはそのほうがええじゃろ。
長春花　はい。わたしたち、シキシなんて名前は聞いてませんからね！



GM（ナラカ）　「それでも、証の品は渡してもらう。それがないと、さすがに相手方は納得しないだろう。いつまでも、その子は命を狙われ続けることになる」

キュウ　ま、そこは妥協点じゃろ。これを持ってても、この子にいいことがあるとは思えん。

長春花　わかんないですよ。この子が将来、王様になりたいと思わないとも限らないですし。

GM（リイカ）　「王様になんかなりたくない！　ササラ……お母さんと一緒に普通に暮らしたい！」

長春花　あははは。だったらいいです。その言葉を聞いたら、「わかりました」と言って、丁寧にその証の品物をリイカちゃんから受け取って、ナラカさんに渡しましょう。

GM　証の品は、紋章の入った懐剣です。では、それを受け取って、銀貨40枚を支払いましょう。半分は前金で支払っているので。

キュウ　くっ……結構、結構。

長春花　こういうのが徳というものですからね。きっと経験点で5万点くらいもらえます。

レガート　カムデン商会のほうは大丈夫なはず！

長春花　灰を渡したら、「こんなものは認めねえ」と言われないことを祈ります。

GM（ナラカ）　「とりあえず、この2人は、どうする？　あんたたちが保護するのか？」

キュウ　うむ。

長春花　そうですね。

GM（ナラカ）　「こっちで保護した場合、神殿に放り込むことになる」

ベルヴェデール　……この神殿には預けたくない。

キュウ　冒険者ギルドの下働きとか、職をとりあえず探そう、お母さん。

ベルヴェデール　……わたしの生まれ育った神殿は？

キュウ　おぬしの神殿、大丈夫なんか？

長春花　10年後くらいに、お姫さまの吸血鬼殺し（ヴァンパイアハンター）が誕生しそうな気がします。

キュウ　それはそれで有りな気がするがのう。

GM　一応、お母さん役のササラさんが、「わたしががんばって働きます」と言ってます。

レガート　「役」って言っちゃったよ。知ってたけど。

キュウ　就職先探しは、儂らもお手伝いしますぞ。

その後、PCたちはリイカとササラをいったん冒険者ギルドに預けてからカムデン商会にグルグンドルを倒したことを報告し、特に問題なく、報酬の残りである1人あたり40枚の銀貨を支払ってもらえました。

長春花　でも、わりと赤字です。

キュウ　まあ、今夜はゆっくり休んで、明日にでもブルロさんのお店に行ってみようかのう。リイカちゃんやササラさんも儂らと同じ宿に泊まってもらって。なんなら、春花嬢と同じ部屋にしてあげたら安心するじゃろ。

長春花　はい。どう面倒みたらいいのか、わからないですけど。

ベルヴェデール　……すっかり懐（なつ）かれてる。

長春花　懐かれるようなことをした覚えはないんですが……。まあ、血筋と自分の性格的に放り出すつもりはありません。

キュウ　ササラさんも働くと言うとるし、2人のことは、これから考えればよかろう。

長春花　ですね！

GM　では、ひとまず、2つの依頼を達成したということで2000点の経験点、それに因果点が9点なので250点の追加経験点をどうぞ。

長春花　累計経験点が８５００点になったので、冒険者レベルが3になります！

GM　はい。なので、成長点は、２つの依頼達成分の6点に冒険者レベル上昇によるボーナスを加えて……。

レガート　つまり、21点もらえる？

GM　ということです。

長春花　冒険者レベルの上昇が嬉しいです！

キュウ　ほっほっほっ。今夜は宴会じゃのう！

レガート　かんぱーい！

ベルヴェデール　……お酒は大好き。ぐびぐび。

レガート　あぁっ！

キュウ　どうしたんじゃ？　レガート。

レガート　結局、受付嬢さんの名前を聞いてない！　早く鋼鉄等級にならねば！

GM　ははは。では、そんな感じで夜が明けて、翌日になりました。

キュウ　ブルロさんブルロさん！　儂の薬は？

GM（ブルロ）　「完成してますよ！　さあ、グッといってください。グッと！」

レガート　おお！

キュウ　では、グッと！

GM　すると、キュウさんの身体(からだ)から、シュ～～～～と黒い靄(もや)が立ち上り始めます。

キュウ　ぬおおおお！　なんじゃ？　どうなっとるんじゃ？

レガート　老師が燃ゆ。

GM　しばらくすると、靄も出なくなりました。呪いが解けたみたいですね。気分もすっきり、太陽の光が気持ちいいです。

長春花　特に後遺症とか変わったところとかもなさそうですか？

GM　ないですね。

キュウ　おおう！　……あったほうがちょっと面白かったかも。

GM　じゃあ、いまのところ、としておきましょう。

ベルヴェデール　……含みが残った。しばらくは要観察。

長春花　ある意味、蘇生成功の希少な例ですよねぇ。一般的には、蘇生は奇跡じゃないとないっていう世界ですから。

キュウ　じゃから、この先、なにがあるかわからんということじゃの。

GM　そのあたりは、GMごとに自由に設定してもらえればいいと思います。TRPGは、そういうものですから。

キュウ　うむうむ。とりあえず、よかったよかった。が、しかし、こんないろいろな火種を抱えたまま、儂らのこの町での生活は続くんかのう。

GM　ちなみに銀貨２５０枚払っていただけましたか？

長春花　えーと。いくら出せばいいですか？　みなさん、いくら持ってます？　わたしは、63枚ですけど。

キュウ　83枚じゃ。

レガート　63枚だな。

ベルヴェデール　もともと1枚だけ残ってて、50枚もらったから51枚。

長春花　83＋65＋63＋51＝２６２枚ですね。

レガート　払える！

キュウ　ただ……明日がもう……。今夜の宿代が残らん。

レガート　残りを分配すると、1人あたり3枚！

一同　あははははははははははははっ！

ベルヴェデール　……仕事を探そう。そして、今回は出番がなかった聖鞭（ヴァンパイアキラー）を上手に使えるようになりたい。

キュウ　うむうむ。

長春花　さあ、次の冒険に出かけましょう！

こうして、冒険は続くのでした。

この暴力と陰謀が渦巻くランサペールで。

追加怪物データ

鰓人の海賊兵（ギルマンパイレーツ）　レベル 2

生命力	18	呪文抵抗力	10	分類	悪党		
移動力	15	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	6

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	11	威力／属性	1d6+2／斬刺
槍投げ	タイプ	投擲	射程	10m
	達成値	13	威力／属性	1d3+2／刺

防御

回避	11	盾受け／盾受け値	13／+2	装甲値	3(鎧)

支援効果	ボス1体の命中判定の達成値に+2、威力に+1する／5m
特殊能力	**「水中適性」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は鰓人でなくてはならない。

　読んで字の如く鰓人の海賊。水中から近づいて船に穴を開けて沈めてから財宝を奪うなどするため、鰓人だけの海賊は他の海賊より残虐な傾向があります。海賊という時点で似たようなものですが。

鰓人の邪神官（ギルマンイビルプリースト）　レベル 3

生命力	27	呪文抵抗力	13(2d6+6)	分類	悪党		
移動力	18	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	7

攻撃

錫杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	14(2d6+7)	威力／属性	1d3+4／殴

防御

回避	13(2d6+6)	盾受け	なし	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体の呪文行使判定の達成値に+3する／射程：10m
特殊能力	**「ボス」**(統率者3) **「奇跡」3レベル**／達成値[14(2d6+7)]／呪文使用回数3／《小癒》(⇒328頁)、《聖撃》(⇒331頁)、《沈黙》(⇒324頁) **「水中適性」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は鰓人でなくてはならない。

　星の海より来たりし鮹の神を崇める鰓人の中でも、控えめではなく邪悪な方。神の復活を夢見るままに待っていれば良いのですが、他人に牙を剥くから邪悪なのです。

鰓人の精霊使い（ギルマンシャーマン）

レベル **3**

生命力	24	呪文抵抗力	14(2d6+7)	分類	悪党		
移動力	17	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	7

攻撃

錫杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	14(2d6+7)	威力／属性	1d3+4／殴

防御

回避	13(2d6+6)	盾受け	なし	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体の呪文行使判定の達成値に+3する／射程：10m
特殊能力	**「ボス」**（統率者3） **「精霊術」3レベル**／達成値［14（2d6+7）］／呪文使用回数3／《隠蔽》（⇒350頁）、《使役》（⇒354頁）、《酩酊》（⇒358頁） **「水中適性」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は鰓人でなくてはならない。

　精霊と交信し、呪術の力を手に入れた鰓人。少数部族などでは族長の位についている事もありますが、主にその力は漁獲量の上昇や黄金に良く似た金属の発見に用いられます。

鰓人の海賊船長（ギルマンパイレーツキャプテン）

レベル **6**

生命力	31	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	悪党		
移動力	17	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	8

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	2d6+3／斬刺

防御

回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	5(鎧)

支援効果	ボス1体の命中判定、威力に+3する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」**（統率者3） **「フェイント」**／達成値［17（2d6+10）］／近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行わなくてはならない。失敗した場合、「受け流し」効果を適用できず、盾受け判定も行えない。 **「水中適性」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は鰓人でなくてはならない。

　鰓人の海賊船長。海賊はこれで民主的な組織運営がされているため、只人の海賊団を選ばれた鰓人が率いている事も稀に良くあります。不信任案が出て無人島へ追放されても、鰓人なら気楽なものです。

人頭獅子吸血鬼（ヴァンパイアマンティコア）　レベル 7

生命力	32	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	動植物	
移動力	15(飛行)	先制力	2d6+1	知能	低い	モラル 8

攻撃

爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	18(2d6+11)	威力／属性	1d6+6／斬

尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	16(2d6+10)	威力／属性	1d3+7／刺

防御

回避	18(2d6+11)	盾受け	なし	装甲値	5(鎧)

支援効果	ボス1体の威力、呪文行使判定に+3する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」**（統率者3） **「麻痺の視線」**／達成値［17（2d6+10）］／自由行動で使用する。睨み付けた対象1体は、2ラウンドの間、すべての判定に−2を受ける。 **「2回行動」**／爪と尻尾の攻撃を1回ずつ行える。同じ対象を2回攻撃してもよいし、別々の対象を攻撃してもよい。 **「吸血」**／達成値［19(2d6+12)］／牙による攻撃でダメージを与えた場合、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行わせ、失敗すると対象が受けた負傷数と同じだけ、この怪物の負傷数が回復する。 **「迂回攻撃」**／尻尾での攻撃に対しては「受け流し」効果を適用できず、盾受け判定に−4を受ける。 **「飛行」**／飛行を持たないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「再生」**／ラウンド終了時、負傷数が「6」点回復する。 **「太陽に弱い」**／太陽の光の下では「再生」を失い、ラウンド終了時ごとに「7」点のダメージを受ける。このダメージは装甲値で軽減できない。

人の頭があるからか、蝙蝠の翼があるためか。ともかく人頭獅子を辞めた存在。闇に潜み人を惑わす夜の貴族たる怪異が吸血鬼である以上、これは吸血鬼というよりも単なる血を吸う怪物と見たほうが良いでしょう。無論、恐るべき、の枕詞が付くとはいえ。

あとがき

お待たせしました！

と言っても、「別に待っていなかったよ」という方々もいらっしゃるかもしれません。しかし、そんな貴方も、これを読んでいるということは本書を手に取っていただいているということですから、大歓迎です！

そんなわけで、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』のはじめてのリプレイをお届けいたします。

冒頭の「はじめに」でもすこし説明しましたが、リプレイとはＴＲＰＧを遊んでいる様子を映画や芝居の脚本のようにセリフやト書きで面白おかしく描いたものです。なので、純粋に読み物として楽しんでいただくこともできますし、ＴＲＰＧをどんなふうに遊べばいいのかわからない、あるいは、ルールがいまいちわからないとお悩みの方にも最適です。

もともと、このリプレイは、ＴＲＰＧがまだ日本に入ってきたばかりの頃に、「ＴＲＰＧってどんなゲーム？」ということをわかりやすく伝えるために生み出されました。だいたい一九八〇年代半ばくらいの頃のことですね。考えてみれば、もう三十数年以上も前の話です。以後、ＴＲＰＧの広がりとともに数多くのリプレイが世に送り出されてきました。一時期は、数冊のリプレイが毎月出版されていたこともありましたが、近年では動画サイトなどにたくさんのプレイ動画がアップされるようになったこともあってか、書籍としてのリプレイの数は落ち着いています。最近では「動画は見たことがあるけど、書籍のリプレイは知らない」という人もすくなくないようです。

本書を執筆するにあたっては、そうしたリプレイを知らないという人にも、わかりやすく、かつ、気軽に楽しんでもらえるものをと心がけましたが、いかがでしたか？　もしすこしでもＴＲＰＧやリプレイを面白いと感じ、興味を持っていただけたのなら、とてもうれしいです。

特に原作である『ゴブリンスレイヤー』のファンの皆様に「まあ、いいんじゃないか」と思っていただけたなら幸いです。

最後になりましたが、わりと好き勝手したにもかかわらず笑って許してくださった原作者である蝸牛くも先生に心からの感謝を！　さらには、プレイヤーとして参加していただけたことに謝意を表します。

くも先生が、誰を演じているかは、まだ秘密です。そのうち、どこかで明かされることもあるかもしれませんが、それまでは「どのＰＣが原作者か？」投票をするのも面白いかもしれないなあ、などと思っています。

それでは、またいずれ。神々の遊戯盤の上にて。

川人忠明

著者

川人忠明（かわひと　ただあき）

「忘らるる身をば思わず誓ひてし人の命の惜しくもあるかな」（右近）という和歌が好き。「私は忘れられてもいいけど、愛してると神仏に誓った貴方の命が心配ね」って、超怖い！　これは、そんな愛憎渦巻く話……かもしれない。

原作

蝸牛くも（かぎゅう　くも）

ＴＲＰＧと映画とウェブ創作漬けの日々を過ごしていたはずが思えばすごい所へ来てしまいました。ＴＲＰＧに続いて今度はリプレイですってよ！　すごいや！　てなもんでドキドキしながらプレイヤーしました。楽しんで貰えれば幸い！

監修

安田 均（やすだ　ひとし）

翻訳家、ゲームクリエイター、小説家など数々の肩書を持つ。グループＳＮＥの代表として、「ソード・ワールドＲＰＧ」「モンスター・コレクションＴＣＧ」などをまとめてきた。他にも「ドラゴンランス」シリーズの翻訳、「ボードゲーム・ストリート」の執筆など著書多数。ジャンルを問わずゲームを愛する、日本ゲーム界の重鎮。

イラスト

神奈月昇（かんなつき　のぼる）

兵庫在住のへたれイラストレーター。まさか絵師という形でＴＲＰＧに携わる事になるとは、ＴＲＰＧで遊んでいた中学当時では考えられなかったなぁ。感慨無量です。

イラスト

電氣ブラン（でんきぶらん）

子供の頃ＴＲＰＧの本を読み漁り、ファンタジー世界に夢を抱いていた時から早ウン年。あの時間はこの為にあったと言っても過言ではないわけで…

ファンレター、作品の感想をお待ちしています

＜送付先はこちら＞

ga-info@cr.softbank.co.jp

〈あて先〉

〒１０６－００３２

東京都港区六本木２－４－５

SBクリエイティブ（株）

ＧＡ文庫編集部 気付

「川人忠明先生」係

「蝸牛くも先生」係

「安田　均先生」係

「神奈月昇先生」係

「電氣プラン先生」係

https://ga.sbcr.jp/

ＧＡ文庫

ゴブリンスレイヤー TRPG リプレイ

死と罠の街ランサペール

川人忠明とグループSNE

（原作：蝸牛くも）

発行人　小川　淳

発行所　SBクリエイティブ株式会社

〒１０６－００３２

東京都港区六本木２－４－５

装　丁　　AFTERGLOW

印刷・製本　中央精版印刷株式会社

２０１９年8月３１日　初版第一刷発行

２０１９年9月１５日　電子第一版発行

　ISBN 978-4-7973-9067-4